DA MENTE CRIATIVA DE
IVAN CARLO ANDRADE DE OLIVEIRA

HISTÓRIA DOS QUADRINHOS

ANOS
Academia Amapaense de Letras
1953 - 2023

HISTÓRIA DOS QUADRINHOS

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

ISBN 978-65-89517-75-7

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Elaborado pelo Bibliotecário Mário das Graças Carvalho Lima Júnior – CRB-2 / 1451

O48h Oliveira, Ivan Carlo Andrade de.
História dos quadrinhos / Ivan Carlo Andrade de Oliveira. –Macapá: UNIFAP, 2024.
1 Recurso eletrônico [E-book]. 246 p.: il.

Modo de acesso: World Wide Web.
Formato de arquivo: Portable Document Format (PDF).

1. Histórias em quadrinhos. 2. Quadrinhos de terror - Brasil. 3. Comics – Aventura. 4. Super-herois – Ficção científica. I. Universidade Federal do Amapá. II. Título.

CDD 23. ed. – 741.5

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. **História dos quadrinhos**. Macapá: UNIFAP,2024. [E-book]. 245 p.
Capa: Tonico Silva

Editora da Universidade Federal do Amapá

www2.unifap.br/editora | E-mail: editora@unifap.br
Endereço: Rodovia Juscelino Kubitschek, Km 2, s/n, Universidade, Campus Marco Zero do Equador, Macapá-AP, CEP: 68.903-419
Editora afiliada à Associação Brasileira das Editoras Universitárias

Prefácio

As histórias em quadrinhos são com certeza um dos gêneros mais lidos em todo o mundo e um dos mais são adaptados ao cinema. Durante muito tempo considerada como uma “arte menor” ou uma manifestação reduzida da arte literária, as publicações apostaram sempre na variedade e na qualidade das narrativas, crescendo o número de leitores, pesquisadores e estudiosos do tema cativados pela narrativa gráfica. Os suportes de publicação foram também se diversificando, ao longo dos tempos, em jornais, revistas, sites, blogues e livros. A editora Peirópolis, por exemplo, tem se dedicado a adaptações em quadrinhos dos clássicos de Orestes; Odisseia, de Homero; Fausto, Os sofrimentos do jovem Werther, baseados em obra de Goethe; A morte de Ivan Ilitch, de Tolstoi; obras de Machado de Assis e até mesmo a versão em quadrinhos de Os Lusíadas, de Luís de Camões, readaptados por Fido Nesti e muito usados em sala de aula.

É inegável, para os estudiosos da área, que o gênero textual história em quadrinhos contribui para a proficiência da leitura, sobretudo a leitura para além do texto ou da imagem, a leitura de mundo. É um instrumento muito poderoso no processo ensino aprendizagem, já que o gênero pode contribuir para desenvolver, também, a competência oral, a competência escrita, a competência argumentativa, o senso crítico, a

imaginação e a criatividade, além da capacidade para a decodificação e a apropriação de diferentes linguagens.

A obra que aqui se apresenta e cuja honra tenho de prefaciar é a do professor Ivan Carlo Andrade de Oliveira, doutor em Arte e Cultura Visual pela Universidade de Goiás e professor do curso de Jornalismo da Unifap. Ninguém melhor do que um especialista na arte dos quadrinhos para falar da sua história. Composta de uma forma peculiar, esta obra percorre várias “eras” e estilos, vários autores que, em língua brasileira ou em línguas estrangeiras, produziram quadrinhos. Não é, por isso, uma obra centrada na produção brasileira, mas que percorre uma panóplia de temas, o que a torna consideravelmente mais rica.

Historicamente datadas em finais do século XIX, as histórias em quadrinhos surgem beneficiadas pelos avanços da impressão técnica da época e também como fruto da criatividade de tantos autores inovadores. Nesse sentido, vale citar o suíço Rodolphe Töpffer (com seu Monsieur Jabot, de 1833), o alemão Wilhelm Busch (com Max e Moritz, de 1865), ou o francês Christophe (cujo nome verdadeiro era Marie-Louis-Georges Colomb e que publicou La Famille Fenouillard em 1889). No Brasil, os principais pioneiros são Angelo Agostini (que publica As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte em 1869) e o alemão (naturalizado brasileiro) Henrich Fleiuss (que trabalhou com Agostini em periódicos como Semana Ilustrada e Ilustração Brasileira). Apesar de tantos autores desenvolverem a linguagem dos quadrinhos ao longo do século XIX, muitas enciclopédias e compêndios ainda

citam como principal criador do gênero o autor e ilustrador Richard Outcault, cuja narrativa falava de um garoto que vivia nos guetos de Nova Iorque sempre vestido com um pijama amarelo (1894). Por meio de uma linguagem simples, eram trazidas questões sociais à tona. Na seção "Era dos Comics", Ivan Carlo Andrade de Oliveira refere esta publicação, intitulada na língua original de "Yellow Kid".

Só no século XX os quadrinhos começaram a veicular humor e comicidade, até que, em 1930, nascia o primeiro super herói: Superman. Depois da Segunda Guerra Mundial, outros personagens uniformizados surgiram, como Capitão América, Mulher Maravilha e Batman, todos transformados em símbolos do nacionalismo norte-americano (vide "O nascimento dos super-herois", página 50).

No Brasil, o surgimento das histórias em quadrinhos também acontece no século XIX, tratando da vida de personagens fluminenses e a sua relação com a Corte portuguesa no Rio de Janeiro, representados pela escrita e pelo desenho de Angelo Agostini. Ivan Carlo dá-lhe o merecido destaque logo na primeira seção da sua obra, intitulada "O início no Brasil", quando refere que "Nhô-Quim e Zé Caipora são criações do ítalo-brasileiro Ângelo Agostini, um dos jornalistas e ilustradores mais importantes da imprensa brasileira". Segundo o autor, os seus quadrinhos "mostram que os norte-americanos não podem pedir sequer o mérito de terem criado os quadrinhos de aventura." (p. 14)

No início do século XX, o pontapé de saída é a revista Tico-Tico, publicada em 1905, com desenhos de Renato de

Castro. Em 1960, é o famoso Ziraldo, criador do Menino Maluquinho, que se destaca, junto com Maurício de Souza, que criou as personagens da Turma da Mônica, famosas até aos dias de hoje. Mundialmente, os quadrinhos tem grande aceitação de público, e podemos citar personagens como Mafalda (criação do cartunista argentino Quino) ou Tintin (criado pelo franco-belga Hergé) como exemplos de figuras facilmente reconhecíveis. Atualmente, ocorrem muitos eventos, a nível mundial, destinados ao desenvolvimento ou a novas criações de personagens de histórias em quadrinhos. Esse é o caso da Comic Con, evento mundial que contempla a indústria de videogames e HQ's.

Conforme o professor Ivan Carlo coloca na sua apresentação, a obra compila assuntos que ele tratou desde 1990. De lá para cá muitas coisas mudaram, tanto no mundo em geral quanto no mundo dos quadrinhos, o que nos leva a pensar no amadurecimento da ótica e da escrita do autor. Como o próprio indica, temos aqui uma possibilidade de perspectiva de leitura das histórias em quadrinhos, que não esgota as potencialidades do tema e da construção de muitas outras histórias. Tendo em conta que o mundo em que vivemos possui cada vez mais recursos visuais e interfaces de comunicação, e que as redes sociais ganharam um espaço considerável, no século XXI, os quadrinhos aparecem em diferentes plataformas e chegam cada vez mais rápido a um público maior. Mais do que isso, espelham uma diversidade de linguagens e de saberes que dão conta das transformações que o mundo sofre permanentemente. Conforme o poeta português Luís de Camões versificou no poema "Mudam-se os

tempos, mudam-se as vontades": "E, afora este mudar-se cada dia,/ Outra mudança faz de mor espanto:/Que não se muda já como soía."

Fernanda Santos

Professora Permanente do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Amapá (PPGLET/UNIFAP), do Programa de Pós-Graduação em História (PPGH/UNIFAP) e da Graduação em Letras/Português do Campus Santana da UNIFAP.

Apresentação

Este livro teve sua origem no início da década de 1990. Naquela época todo jornal de importância precisava ter uma coluna de quadrinhos – e eu fui convidado pelo jornal O Liberal, de Belém, para escrever sobre o assunto.

Na coluna, além de anunciar lançamentos, eu resolvi colocar textos sobre quadrinhos clássicos. Esses textos se tornaram uma sensação entre os leitores do jornal que se interessavam pelo assunto. Em uma palestra no Centur, cheguei a conhecer um rapaz que tinha simplesmente decorado todos esses textos e era capaz de recitá-los um a um.

Com minha saída de Belém, a coluna acabou, mas continuei pesquisando e escrevendo sobre o assunto, agora em fanzines. Com o surgimento da internet, criei o meu blog, um dos primeiros do Amapá, e esses textos ganharam novo fôlego, ampliando mais e mais a variedade de assuntos.

Aos poucos comecei a perceber que tinha material suficiente para um livro sobre a História dos Quadrinhos. Para isso era necessário escolher os textos que melhor se encaixavam na

proposta, atualizá-los, corrigir informações e retirar redundâncias. Este livro é resultado desse trabalho.

Não se pretende que esta obra seja um apanhado de toda a história dos quadrinhos. Essa mídia tem uma história tão ampla, em tantos países, que um volume sobre História dos Quadrinhos que abrangesse tudo seria gigantesco. Mesmo assim, algo ficaria de fora.

Assim, eu me detive nas obras mais conhecidas pelo público brasileiro e principalmente naquelas que eu conhecia melhor. Existem outros livros sobre o mesmo tema, que podem complementar o conhecimento aqui reunido (alguns deles reunidos na bibliografia ao final). Este livro pode ser uma ótima introdução a eles.

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

O início no Brasil

Nhô Quim e Zé Caipora

Ao folhear muitos livros sobre histórias em quadrinhos - mesmo os escritos no Brasil - o leitor muitas vezes encontrará a informação de que a primeira HQ foi Yellow Kid, de Richard Outcoult. Nada mais falso. Antes do menino amarelo havia arte seqüencial sendo publicada na Alemanha, na França e outros países. Na verdade, os americanos, como fizeram com o avião, se aproveitaram do domínio que têm sobre a mídia para propagar o seu ponto de vista. **As Aventuras de Nhô-Quim** e **Zé Caipora** mostram que os norte-americanos não podem pedir sequer o mérito de terem criado os quadrinhos de aventura.

Nhô-Quim e Zé Caipora são criações do ítalo-brasileiro Ângelo Agostini, um dos jornalistas e ilustradores mais importantes da imprensa brasileira. Agostini nasceu em Verceli, na Itália, passou a adolescência em Paris, onde estudou na Escola de Belas Artes. Veio para o Brasil ainda jovem e não quis mais voltar para a Europa. Aqui ele se tornou um símbolo da imprensa republicana e abolicionista. A **Revista Illustrada**, fundada e dirigida por ele, era o periódico de maior prestígio no Brasil do final do século XIX, sendo o principal registro histórico e iconográfico da luta contra a escravidão. A publicação chegou a

ter quatro mil assinantes, o que era um recorde absoluto para um país cuja maioria da população era analfabeta.

O primeiro trabalho de Agostini com quadrinhos foi **As Aventuras de Nhô-Quim**. O primeiro capítulo foi publicado em 30 de janeiro de 1869, no jornal Vida Fluminense. A data, que revela claramente que somos muito anteriores aos norte-americanos (Yellow Kid é de 1896) hoje é comemorada como dia do quadrinho nacional. Ângelo Agostini deu nome ao mais importante troféu brasileiro de quadrinhos (do qual o autor deste texto foi o ganhador como melhor roteirista em 1999).

Nhô-Quim contava a história de um caipira rico e ingênuo, que vai à corte e se envolve em todo tipo de trapalhadas. A história mostrava o conflito entre a cultura rural e a urbana, o que fica evidenciado na sequência em que Nhô pára para tomar um café e acaba perdendo o trem. Agostini usa a história do caipira para criticar os problemas urbanos, modismos e costumes sociais e políticos da época.

Mas o melhor momento de Agostini é mesmo **Zé Caipora**. Obra de um artista maduro, a série antecipa os quadrinhos de aventura que tanto fizeram famosos personagens como **Tarzan** e **Flash Gordon**. O primeiro capítulo de **Zé Caipora** foi publicado em 27 de janeiro de 1883 nas páginas da **Revista Illustrada**. O sucesso foi tão grande que a série chegou a ter quatro edições e serviu de

inspiração para uma canção popular, peças teatrais e até dois filmes mudos. Zé Caipora era multimídia.

Os primeiros capítulos são ainda humorísticos e o personagem se parece um pouco com **Nhô-Quim**, com o nariz em continuação com a testa. Depois, a história se torna mais aventuresca e o desenho se torna realista. Nessa segunda fase, o herói enfrenta onças, índios bravios e uma sucuri. O momento em que Zé, amarrado a uma árvore, serve como alvo para as índias treinarem sua pontaria no arco-e-flecha, é memorável e demonstra o perfeito domínio que Ângelo Agostini tinha da arte sequencial. São cinco quadros mostrando o herói desviando-se das setas e parecemos ver seus movimentos.

Além disso, há sequências de panorâmicas, que só seriam usadas nos quadrinhos ianques com **Tarzan**, na década de 20 do século XX. Outra cena mostra até um sonho, com o desenho envolvido por nuvens para demonstrar que os acontecimentos não devem ser lidos de forma literal. Em suma, Agostini antecipou muitas das técnicas que só seriam usadas pelos norte-americanos muito tempo depois.

O Tico-Tico

O **Tico-tico** foi a primeira revista em quadrinhos do Brasil. Conta a lenda, impressa na capa do primeiro número, que um grupo de pirralhos foi até a revista **O Malho** exigir que fosse criada uma publicação específica para eles.

Na verdade, o dono de O Malho, estava de olho nesse novo e crescente mercado representado pelas crianças. Um mercado, aliás, que durante anos não teria qualquer concorrência.

O primeiro número saiu em 11 de outubro de 1905 e seguia o modelo da revista francesa **La Semaine de Suzette**. Tinha quatro páginas coloridas. As outras usavam uma combinação de branco com vermelho, verde ou azul.

Custava 200 reis, preço que manteve até 1920.

Embora a inspiração fosse francesa, o personagem principal, **Chiquinho**, era um decalque de **Buster Brown**, do norte-americano Richard Outcault, publicado no jornal **The New York Herald**. O personagem era um garoto travesso que fazia as maiores traquinagens e acabava muitas vezes apanhando. Seu inseparável companheiro era o cão Tige. No Brasil, o desenhista Luís Gomes Loureiro adaptou o personagem, renomeando-o de Chiquinho. O cão virou Jagunço, e logo a série ganhou um coadjuvante, o negrinho Benjamin, retratado com a visão que se

tinha do negro na época: descalço, lábios grossos, roupas simples e subserviente. Embora fosse um decalque, a adaptação ficou tão boa que durante muito tempo acreditou-se que Chiquinho era um típico personagem brasileiro.

A descoberta da origem do personagem se deu na década de 1950, quando um grupo de desenhistas novatos comparou Chiquinho com Buster Brown. Entretanto, Chiquinho tem sido reabilitado por ter conseguido se adaptar à realidade brasileira. Além disso, os decalques pareciam ser moda na época. Na Holanda, o garoto virou Sjors, do clube dos rebeldes, uma série reverenciada até hoje e de grande influência nos quadrinhos locais.

Alguns dos mais importantes artistas gráficos do Brasil colaboraram com **O Tico-Tico**. Entre eles, J. Carlos, um cartunista que conseguiu criar um traço único, tão diferente e simples que seus trabalhos constam no Museu das Caricaturas, na Basiléia. Segundo estudiosos, um desenho seu de um papagaio serviu de inspiração para que Walt Disney criasse o Zé Carioca. Na revista O **Tico-tico** ele ficou famoso pela personagem Lamparina, uma negrinha do morro que vivia pregando peças nos adultos.

Outro que se destacou foi Luiz Sá. Com seus personagens redondos, ele foi o pioneiro da arte da animação no Brasil, tendo feito um desenho em sequência com mais de cem metros, que nunca foi exibido por falta de patrocínio. Para a publicação, ele

criou **Reco-reco, Bolão e Azeitona**, um trio de garotos que apareceram de 1931 até o fechamento da revista na década de 1960.

Finalmente, Max Yanton foi outra estrela da revista. Ele era especializado em tipos pitorescos, vagabundos e sem família. Sua criação mais famosa foi **Kaximbown**, de 1908, um aventureiro que nunca pagou seu empregado Pipoca e vivia se dando mal a cada episódio. O personagem ficou tão famoso que Rui Barbosa só chamava o desenhista de Kaxibown.

A era dos comics

O menino amarelo

Yellow Kid, de Richard Outcault, foi publicado, pela primeira vez, em 1894, na revista *Truth*, mas se tornou célebre ao ser publicada no jornal *New York World*. Nome do prêmio mais ambicionado da área de quadrinhos, "Yellow Kid' na verdade, não é a primeira HQ do mundo. Entretanto, a obra de Richard Outcault foi a primeira a ter uma repercussão mundial e a firmar as histórias em quadrinhos como um meio de comunicação de massa.

Yellow Kid era publicada numa página dominical e fazia parte da estratégia de Joseph Pulitzer de popularizar ainda mais seu jornal. Deu certo: Milhares de leitores começaram a comprar os jornais, aos domingos, só por causa daquele garotinho simpático, que passava suas mensagens em inglês infantil, escrito num camisolão. Ainda não existia o balão. O personagem adiou a elevar as vendagens do *World*, que chegou a um milhão de exemplares diários.

Publicado inicialmente em preto e branco, a HQ tornou-se colorida a partir de 05 de maio de 1895. O amarelo foi uma sugestão do pessoal da gráfica, que queria testar essa cor.

Yellow Kid, cujo nome verdadeiro era Mickey Dugan, tornou-se tão popular que a atração foi roubada pelo *New York Journal*, de William Randolph Hearst. Pulitzer então contratou George Luks para desenhar a série original, o que fez com que o personagem fosse publicado durante anos em dois jornais diferentes.

Há algumas controvérsias quanto ao surgimento do balão. Alguns autores dizem que ele surgiria no próprio **Yellow Kid**, outros afirmam que ele só foi surgir dois anos mais tarde, com **Os sobrinhos do capitão** de Rudolf Dircks. O sucesso desses dois capetinhas pode ser avaliado pelo fato de que, até a década de 70, eles tinham sua própria revista no Brasil - um verdadeiro prodígio para garotinhos de 90 anos! Entretanto, independente de terem sido **Os Sobrinhos do Capitão** ou **Yellow Kid** a usar o balão, o fato é que já na Idade Média se usava balões em tapeçarias.

O sucesso das HQs, no final do século XIX, fez com que os editores de jornais corressem atrás de artistas para produzirem páginas dominicais. Foi nessa onda que surgiu uma das mas lindas histórias de todos os tempos: **Little Nemo**, de Winson MacCay.

McCay era um fascinado pelas histórias oníricas. Antes de criar o pequeno **Nemo**, já havia feito vários personagens sonhadores,

entre eles uma série que focalizava os pesadelos provocados pelo excesso de comida. Mas **Little Nemo** acabou sendo a sua grande obra — nela ele juntou uma paisagem maravilhosamente estilizada com uma antevisão do surrealismo.

As histórias do garoto **Nemo** começavam e terminavam em uma página. Numa delas as pernas da cama ganham vida e começam a andar pela cidade — para desespero de **Nemo**, que acaba caindo. O último quadrinho mostra o garoto caído no chão do seu quarto. Como sempre, era só um sonho.

A história começava com o garotinho dormindo e acabava com ele acordando, sem que houvesse uma divisória muito nítida entre a realidade e o sonho. **Little Nemo** foi a primeira história em quadrinhos a ser exposta no Museu de Arte de Nova York.

As tiras de quadrinhos

No início do século surgiram dois personagens que modificaram bastante a cara das HQs. Chamavam-se **Mutt e Jeff**, criação do desenhista Bud Fisher. Os dois trapalhões introduziram um novo veículo para as histórias em quadrinhos americanas: a tira diária. Antes deles os quadrinhos vinham em página completa, em suplementos dominicais. Depois de **Mutt e Jeff**, as HQs

passaram a aparecer todos os dias nos jornais, fazendo parte da leitura diária de milhares de pessoas em todo o mundo. O sucesso dessas séries humorísticas fez com que, nos EUA, os quadrinhos fossem chamados de *comics*.

O aparecimento das tiras provocou uma modificação formal nas histórias em quadrinhos. Surgiram dois tipos de tiras: as cômicas, em que o quadrinista têm que passar sua mensagem e fazer o leitor rir em, no máximo, cinco quadrinhos, e as seriadas, nas quais cada tira era só uma parte de uma história maior — que continuava todos os dias nos jornais. Neste último tipo, a maior carga de suspense e informação tem que estar sempre no último quadrinho para prender o leitor à história.

Ferdinando, de All Capp, satirizou bastante essas situações de suspense, chegando a absurdos para prender a atenção do leitor.

All Capp ficou famoso por introduzir a crítica social nos quadrinhos.

Uma de suas histórias mais famosas é a dos **Shmoos** - animaizinhos brancos que colocam em pane o sistema capitalista.

Encontrados por **Ferdinando** num vale perdido, os **Shmoos** não comiam nada, mas se reproduziam numa velocidade estupenda. Gostavam de brincar de apostar corrida e começavam com dois, mas no final já havia centenas. Muitas vezes o vencedor nem tinha nascido quando a corrida iniciara.

Os **Shmoos** eram tão bons que morriam de compaixão quando viam alguém com fome. Se fossem cozidos viravam carne de porco, se fossem assados, viravam frango e se fossem fritos viravam peixe. Os **Shmoos** davam leite e ovos o bastante para alimentar toda a população americana. Sua pele era o melhor couro e até seus olhos eram aproveitados na forma de botões para as roupas.

Quando **Ferdinando** chega com o casal de **Shmoos**, que agora já haviam se tornado centenas, todos na cidade ficam felizes, menos o dono da mercearia, pois ninguém mais compra dele. Assim, onde ia conseguir dinheiro? “Agora ninguém mais precisa de dinheiro”, respondem os outros.

Como esses animaizinhos, mendigos não precisam mais esmolar, apaixonados já podem se casar e motoristas e mordomos se despedem de seus patrões.

O dono de uma empresa de carne de porco vê suas vendas despencarem e chama um exterminador de pestes. Enquanto senhoras mal-amadas fazem passeatas contra os **shmoos**, por considerá-los anti-americanos, o exterminador traça seu plano: é necessário matar todos os bichinhos. Eles são enfileirados em grupos de seis para economizar munição.

O exterminador de pestes acaba com os **Shmoos** e o dono da fábrica fica eufórico. Para comemorar, manda aumentar o preço de suas mercadorias.

Os Sobrinhos do Capitão e os syndicates

Um dos fatores mais importantes para a popularização das histórias em quadrinhos em todo o mundo foi a criação dos *syndicates*. Acusados pelos nacionalistas de terem sufocado os quadrinhos regionais, impondo a dominação norte-americana, os syndicates são empresas distribuidoras de tiras de páginas dominicais.

Uma das primeiras séries distribuídas via *syndicates* foi **Os sobrinhos do capitão**.

Essa HQ foi baseada em uma história infantil alemã, **Max e Moritz**, de autoria do poeta e cartunista Wilheim Bush. Essa obra, publicada originalmente em 1865, chegou a ser lançada no Brasil com o nome de **Juca e Chico**, com tradução de Olavo Bilac.

Ainda menino, William Randolph Hearst viajou para a Europa com sua mãe e lá comprou diversos livros, entre eles **Max e Moritz**.

Anos mais tarde, quando já era um magnata da imprensa norte-americana, decidiu incluir quadrinhos infantis em seu periódico, o ***New York Journal***, e lembrou-se daquela história que o encantara quando criança. Assim, ele chamou um talentoso desenhista de origem alemã, Rudolf Dirks para criar personagens baseados em **Max e Moritz**.

Dirks criou a série **Katzenjammer Kids**, algo como os garotos ressaca. Nela, são apresentados dois gêmeos, Hanz, de cabelos escuros, e Fritz, de cabelos claros, que passam o dia fazendo traquinagens. A mãe dos dois pestinhas, Mama Katzenjammer (no Brasil Dona Chucrutz) acha que tem dois anjinhos em casa e passa o dia fazendo deliciosas tortas para os dois.

As vítimas inevitáveis da arte dos garotos são o capitão e inspetor escolar. Esses dois malandros gostariam de passar o tempo vadiando, mas acabam gastando metade do dia castigando os gêmeos e a outra metade sendo vítimas deles.

Em 1913, Dirks passou seus personagens para o *New York World*, de propriedade do Joseph Pulitzer, o maior inimigo de Hearst. Esse considerou a deserção uma ofensa e resolveu brigar

nos tribunais pelos personagens (anteriormente, Hearst já havia roubado **Yellow Kid** de Pulitzer).

Travou-se uma longa batalha judicial, mas o tribunal decidiu-se por uma solução conciliadora. Dirks poderia continuar desenhando seus personagens para o *World*, mas teria que trocar o título e Hearst poderia continuar publicando em seu jornal os personagens com o título e personagens originais. Para isso, o dono do **New York Journal** chamou o talentoso Harold Kner, que manteve o mesmo nível de qualidade da HQ.

Nesse mesmo período houve a criação do primeiro syndicate: a International News Service - que ficaria conhecida mais tarde como **King Features Syndicate**.

A partir daí os artistas deixavam de trabalhar para os jornais e passavam a produzir para os syndicates, que reproduziam suas histórias e vendiam para vários jornais. Isso barateou muito o preço das HQs, pois a mesma tira era vendida para diversos jornais dos EUA e posteriormente de todo o mundo.

Um dos primeiros personagens a serem internacionalizados foi Pafúncio, de George MacManus. Desenhado em estilo art-decó, **Pafúncio e Marocas** (esse era o nome da série no Brasil) refletia a abastança da classe média americana no início do século. A pompa e a futilidade do norte-americano médio foram muito bem satirizadas nessa tira diária de MacManus.

A onda de quadrinhos humorísticos acabaria com a crise de 1929, que fez com que os leitores preferissem os quadrinhos de aventura.

A era da aventura

A aventura espacial de Buck Rogers

Como nem tudo são flores, logo veio a crise de 1929 que acabou com a alegria da classe média americana. Naqueles dias, muita gente dormia rica e acordava pobre — absolutamente miserável.

O clima era de desespero e desânimo e o lance agora não era mais rir futilmente da vida. As primeiras histórias em quadrinhos tinham sido todas cômicas (tanto que nos EUA, os quadrinhos são chamados de “comics”), mas já não havia muita razão para rir.

Todos queriam fugir para planetas distantes, cidades perdidas ou países exóticos... todos queriam aventura!

Uma das primeiras séries a captar esse clima de escapismo foi **Buck Rogers**, criação de Philiph Nowlan. Esse personagem foi publicado originalmente na revista pulp **Amazing Stories**, em agosto de 1928. O conto, **Armagedon 2419 AD** contava a história de um piloto (Rogers) preso em uma mina que desabara. Ele, graças a gases radioativos, permanece em estado de dormência, vindo a acordar 500 anos depois.

A América que ele vê é totalmente diferente da que conhecera. Agora o país está totalmente destroçado pelos invasores orientais e os seus habitantes perseguidos em sua própria terra, obrigados a se esconderem nas florestas.

A história fez tanto sucesso que o editor da revista, John Dille, sugeriu a Nowlan que a adaptasse para os quadrinhos. Para realizar essa tarefa foi contratado um desenhista, Richard (Dick) Calkins, que tinha um traço barroco e detalhista.

Na versão em quadrinhos foram necessárias algumas adaptações. O nome foi mudado para Buck Rogers para aproveitar o sucesso de Buck Jones, famoso cowboy do cinema.

A tira foi publicada pela primeira vez no jornal **Courier Press**, de 27 de janeiro de 1929 e fez enorme sucesso, abrindo caminho para muitos outros personagens de aventura e ficção-científica.

Para manter o clima pseudo-científico, a equipe de criação contava com consultores especialistas, inclusive um metereologista.

Entre as curiosidades da série está o fato dela ter antecipado o meio pelo qual os astronautas iriam se deslocar no espaço. Logo na terceira tira da história, a heroína Wilma mostra a Rogers uma mochila antigravitacional que lhe permitia flutuar no ar. Para direcionar o vôo, Buck utiliza o recuo da arma.

Quando, em 1984, os primeiros astronautas passearam soltos no espaço, o escritor Isaac Assimov se lembrou imediatamente de Buck Rogers: “ Recentemente dois astronautas flutuaram livremente no espaço, antes de seu ônibus espacial pousar na Flórida. Eles não ficaram ligados à espaçonave. Saíram dela e retornaram. Os mais velhos se lembrarão das histórias em quadrinhos de Buck Rogers, no anos 30 e 40. Tudo isso – o passeio espacial, a espaçonave movida a foguetes, a mochila nas costas – já tinha acontecido nos desenhos”.

A propósito, a forma como os astronautas conseguiram controlar seu deslocamento no espaço foi justamente através do recuo de uma pistola de ar. Como em Buck Rogers.

Tarzan

Além de Buck Rogers, outro grande expoente da fase aventura foi **Tarzan**. O personagem foi criado por Edgar Rice Burroughs em 1912, numa revista pulp. O primeiro livro foi vendido para a editora por apenas 700 dólares. Um ano depois já tinha se tornado um dos maiores best sellers da literatura universal.

Com o tempo o rei dos macacos tornou-se o mais consagrado personagem do século XX e legou ao seu criador uma fortuna de 20 milhões de dólares.

Ao contrário da versão cinematográfica, em que Tarzan era um selvagem monossilábico, na literatura ele era um Lord inglês, que fora criado pelos macacos e, de tão inteligente, aprendera a ler sozinho. Seu nome, na linguagem dos macacos criada por Burroughs, significa pele branca (Tar – branca, zan – pele).
Dizem que quando se deparou com o original de um livro de Tarzan, o editor teria dito: "É a história mais excitante que já conheci!".

Logo cartas de fãs começaram a chegar na editora exigindo uma segunda aventura. Os livros, 26 ao todo, foram traduzidos em 31 línguas, incluindo o mandarim e o esperanto. Até os soviéticos se renderam ao carisma do rei dos macacos.

O personagem estreou no cinema em 1918, com **Tarzan dos Macacos**, sendo o primeiro filme da história a arrecadar mais de um milhão de dólares.

Com o dinheiro que ganhou, Burroughs montou uma fazenda em homenagem ao personagem e deu-lhe o nome de Tarzana.

No início da década de 1930 a marca Tarzan estava em tudo. Além do cinema, o personagem estrelava propagandas de cremes dentais, sorvetes e até gasolina ("Dirija com o poder de Tarzan!"). Eram vendidos a faca de Tarzan, estatuetas de Tarzan e calções de Tarzan.

Com tanto sucesso, não foi surpresa quando o personagem apareceu nas tiras de quadrinhos. Mas, com medo de que seu personagem fosse mais uma vez deturpado, como foi no cinema, Burroughs exigiu que a versão fosse a mais fiel possível.

Para ilustrá-la foi chamado Harold Foster, um desenhista publicitário de talento.

Foster, antes de se tornar desenhista, fizera de tudo um pouco. Passara a infância nas florestas do Canadá, caçando, pescando. Depois trabalhara como guarda-florestal. Depois disso, vendeu jornais, foi boxeador profissional e garimpeiro. Chegou a descobrir uma mina no valor de um milhão de dólares, que lhe foi usurpada.

Em 1921 foi de bicicleta a Chicago, onde estudou desenho de noite enquanto trabalhava de dia.

Embora o tempo de execução fosse muito curto, Foster acabou aceitando desenhar as tiras diárias de Tarzan, mas se recusou a usar balões. O texto e os diálogos eram colocados abaixo dos quadros, um recurso que lhe dava a certeza de que seu desenho não sofreria perdas.

A primeira tira de Tarzan surgiu no dia 7 de janeiro de 1929 e foi um sucesso imediato. Além da popularidade do personagem, a história ganhava muito com o ótimo traço de Hall Foster, um dos mais perfeitos desenhistas de quadrinhos de todos os tempos.

Depois de 60 tiras, Foster completou a história do primeiro livro e abandonou o personagem. Fazer uma tira por dia era um sufoco grande demais. Mas, como Burroughs gostava muito de seu traço, ele foi chamado para fazer páginas dominicais, um novo formato no qual ele se tornaria mestre.

Em 1937 ele abandona **Tarzan** para se dedicar ao **Príncipe Valente**, uma criação sua, e é substituído por Burne Hogarth. Hogarth era considerado um mestre da anatomia e levou o personagem ao seu ponto alto. Depois dele vieram outros nomes igualmente importantes, como Russ Manning.

Realista somente no desenho, o Tarzan dos quadrinhos era, acima de tudo, um aventureiro. Encontrando cidades perdidas (parece que havia muitas naquela época), lutando com gorilas gigantescos, enfrentando dinossauros e salvando lindas princesas, o único limite para suas aventuras era a imaginação dos roteiristas... e esse limite era tão elástico quanto o interesse dos leitores.

Dick Tracy

Dick Tracy, de Chester Gould, deu um toque urbano à era de ouro. Apesar dos roteiros muitas vezes realistas, inclusive com

mortes, Dick Tracy representava um sentimento de fuga do Norte americano de um dos seus problemas mais graves: a forte criminalidade, comandada pelos gangsters que assolavam os EUA.

O personagem de Chester Gould não foi o primeiro policial dos quadrinhos. Antes dele já havia algumas tentativas, como **Alex the cop**, mas nenhuma obteve tanto sucesso. E nenhuma ficou tão impregnada na mente dos leitores.

Chester Gould nasceu em Pawnee, no Oklahoma, a 20 de Novembro de 1900. Desde criança publicava ilustrações no jornal local, mas sua carreira como desenhista só iria deslanchar quando ele se mudou para Chigaco, em 1919, onde estudou na Universidade de Northwestern.

Antes de Dick Tracy ele chegou a desenhar uma série chamada **The Girlfriends**, de pouco sucesso. Ele percebeu que precisava de um novo tema para se destacar entre seus pares.

Nessa época Chicago era dominada por gangsteres. All Capone era o herói local e Gold ficou incomodado com a forma como os bandidos eram retratados. Na sua opinião, as pessoas precisavam de um outro modelo, uma pessoa decente e moralmente intocável. Ele criou, então, um detetive de queixo quadrado e chamou-o de **Plainclothes Tracy**. O editor gostou da idéia, mas sugeriu que o nome fosse mudado para Dick Tracy.

A história foi publicada em 04 de outubro de 1931, no **Chicago Daily**, mas logo estaria espalhada por muitos jornais nos EUA e no mundo.

Dick Tracy vivia num mundo em que a separação entre o bem e o mal era absoluta. Se ele representava o bom mocinho, os vilões eram o cúmulo da maldade. Aliás, segundo muitos autores, o sucesso da série se deve justamente aos ótimos vilões criados por Gould.

Tais vilões eram geralmente deformados, uma forma de mostrar, visualmente, sua moralidade distorcida (um recurso muito comum nos quadrinhos). Alguns desses vilões, mesmo aparecendo em apenas um episódio, tornaram-se queridos dos fãs. Flattop, foi um exemplo. Quarenta anos depois dele ter morrido nas tiras, os fãs ainda mandavam cartas ao autor lembrando de suas proezas.

O destino dos vilões era sempre cruel, embora raramente eles fossem mortos por Tracy. A maioria morria em situações provocadas por eles mesmos, como se sua falta de moralidade definisse seu destino. Assim, The Brow, ao tentar fugir de Tracy, pula por uma janela e acaba sendo espetado por um mastro de bandeira. Boris Arson e seus homens são dizimados por tigres que eles mesmo guardavam em seu esconderijo.

Se os vilões morriam por suas próprias ações, Tracy sobrevivia a tudo.

O pesquisador de quadrinhos Herb Galewitz, analisando a obra de Gould, descobriu que o detetive havia sofrido 27 ferimentos com arma de fogo, apenas nos seus primeiros 30 anos de vida. Se não bastasse isso, ainda quebrou costelas, teve cegueira temporária e até chegou a ser internado numa clínica, precisando de aparelhos para continuar respirando. Apesar disso, ele sempre voltava para combater o crime.

Gould antecipou o telefone celular, comodamente instalado no pulso de Dick Tracy, e a importância do sistema de telecomunicações para as viagens espaciais, o que fez com que a revista **National Geographic** o chamasse de visionário.

A importância de **Dick Tracy** se deve não só pela obra em si, mas também pela forma como influenciou outros personagens e artistas. Seus vilões serviram como base para os vilões estranhos de Batman, como o Coringa ou o Charada. Além disso, seu desenho simples, estilizado, com poucos traços, influenciou toda uma geração de artistas, entre eles o brasileiro Flávio Colin.

Capitão César, o soldado da fortuna

Embora Dick Tracy, Buck Rogers e Tarzan sejam considerados os inciadores dos quadrinhos de aventura, eles tiveram um antecedente nobre. Trata-se de uma tira de humor, que, com o tempo, transformou-se em uma HQ de aventura: o Capitão César, de Roy Crane.

Crane nasceu em 1901, no Texas. Aos 14 anos fez um curso de desenho por correspondência com Charles Landon. Quando terminou o ginásio, foi para a Chicago Academy of Fine Arts, onde conheceu o amigo Leslie Turner. Desgostosos com a monotomia acadêmica, os dois resolveram voltar para casa, pegando carona nos trens de carga. Essa aventura depois renderia argumentos para algumas de suas histórias.

Ele trabalhou então como repórter e depois embarcou num cargueiro para a Europa. De volta à América, resolveu criar uma tira de quadrinhos cômicos chamada **Washington Tubbs** (depois abreviado para **Wash Tubbs**), mas seu humor caipira não agradava aos editores, que o aconselharam a procurar o **Sindicate Newspaper Enterprise Association**. Por sorte, o diretor desse sindicate era justamente o dono do curso que Crane fizera na adolescência, o que lhe valeu um contrato.

A primeira tira é publicada em 21 de abril de 1924. O protagonista era um indivíduo baixinho e de óculos, lembrando vagamente o comediante Harold Lloyd. As primeira sequências são de humor rápido com Wash trabalhando em uma mercearia e namorando a filha do patrão, mas logo Crane colocou seu herói dentro de um navio em direção aos mares do sul à procura de um tesouro.

O enfoque passa a ser, então, a aventura. Em uma de suas peripécias, o personagem resgata numa masmorra um prisioneiro, **Capitão Easy**. Ele se alia ao protagonista e os dois começam a viver grandes aventuras juntos. Crane vai abandonando aos poucos não só o tom humorístico, mas também o traço caricato. Seu desenho vai ganhando um incrível tom realista, em especial pelo uso papel craftint, que permite ao autor criar texturas que ressaltam o desenho. Ninguém jamais usou essa técnica de forma tão primorosa quanto Roy Crane.

Por fim, o autor resolve se livrar o personagem humorístico, que se casa, e a tira passa a se chamar simplesmente **Capitão Easy** (**Capitão César**, no Brasil).

O grande momento do personagem é durante a II Guerra Mundial. O Capitão recebe a missão de descer de paraquedas na França ocupada e resgatar um cientista preso em um campo de concentração nazista. Há alguns aspectos irreais, como o fato do

alto comando Aliado escolher alguém que não fala francês para a tarefa, mas as situações de suspense e ação compensam. César entra no campo, se faz passar por prisioneiro e, finalmente, liberta o cientista, levando-o para a Inglaterra. Mas antes disso ele corre sério risco de ser descoberto pelos alemães e só a imaginação de Crane consegue livrá-lo desse sério risco.

Por ter começado como tira de humor, **Wash Tubbs** não é considerada a primeira HQ americana de aventura, mas sem dúvida foi a primeira que usou corretamente o gênero e foi uma das que melhor o exploraram.

Posteriormente Roy Crane foi para a **King Features Syndicate**, para a qual criou Jim Gordon, um aviador durante a guerra que depois se transforma em agente secreto norte-americano no período da guerra-fria. Apesar do exagerado tom ideológico, essa tira conseguiu manter o mesmo nível de qualidade de **Capitão César**, com os desenhos de Crane melhorando a cada ano.

Pela qualidade da sua obra, Crane recebeu o prêmio **Reuben** em 1959 e, em 1974, o **Yellow Kid** no Salone Internazionale dei Comics em Lucca, Itália.

Brick Bradford

O segundo herói de ficção científica foi **Brick Bradford**, escrito por Willian Ritt e desenhado por Clarence Gray. Bradford apareceu pela primeira vez na tira diária de 21 de agosto de 1933 no New York Journal.

Embora criado para concorrer com Bucky Rogers, não era um simples decalque do mesmo. Ritt tinha fixação em antigas civilizações e dotou seu herói de uma cromosfera (uma espécie de pião) que lhe permitia viajar no tempo.

Curiosamente, a viagem mais famosa de Bradford não foi uma viagem histórica, mas científica. Em Viagem ao interior de uma moeda, o herói e seu amigo, o sábio Kalla Kopak, são miniaturizado e transportado para dentro de um átomo. Lá eles encontram vestígios de civilizações antigas, faunas e floras primitivas, mundos habitados por pessoas muito semelhantes aos humanos. A viagem termina com os dois voltando ao tamanho normal, no laboratório, alguns minutos depois de o terem deixado.

Essa aventura teve papel essencial na difusão do modelo atômico, até então pouco conhecido. Para isso, o roteirista usou um estratagema inteligente: comparou a estrutura do átomo com

o sistema solar, o que permitiu que milhões de garotos no mundo inteiro tivessem seu primeiro contato com a estrutura atômica.

Bardford fez tanto sucesso que chegou a ganhar um seriado matinê, em 12 capítulos, estrelado por Kane Richmond.

Ritt se cansou de escrever o personagem e abandonou a série em 1948. Grey parou de desenhar as tiras do personagem em 1952, por problemas de saúde. Em 1952, Paul Norris assumiu a tira diária. Em 1956, Norris começou a fazer também as páginas dominicais e continuou no personagem até 1987, quando se aposentou.

Flash Gordon

Buck Rogers, Dick Tracy e Tarzan causaram uma verdadeira revolução nas histórias em quadrinhos. O clima de aventura, o desenho realista e os cenários grandiosos conquistaram os leitores.

Já não havia mais lugar para as tiras cômicas e um dos maiores syndicates da época, o **King Features Syndicate** entrou em desespero: Fazia-se urgente encontrar alguém que trabalhasse tão bem com a aventura quanto a concorrência.

Para isso foi instituído um concurso interno. Quem acabou ganhando foi um ex-oficce-boy da empresa. Seu nome era Alex Raymond e seu personagem era **Flash Gordon**, um dos maiores sucessos da época.

A história estreou num domingo, 7 de janeiro de 1934. Os leitores americanos abriram seus jornais e tiveram um grande impacto. Lá estava um herói novo, diferente de todos os outros que o haviam antecedido. Era a primeira história de **Flash Gordon**, de Alex Raymond. De lambuja, vinha como complemento o personagem Jim das Selvas - também com desenhos de Raymond.

Flash Gordon veio para revolucionar o conceito de aventura. Nela predominava a imaginação: moças bonitas, homens-leão, povos submarinos, princesas estelares, vilões insanos e um herói exemplo perfeito de conduta e boas intenções conviviam numa mesma pagina.

Flash Gordon não parava. Mal conseguia se livrar de monstros pré-históricos e caia nas mãos de um imperador tirânico. Era como se estivesse passando por um eterno teste de provas.

A historieta - que tinha roteiros anônimos de Don Moore - tornou-se um sucesso absoluto de vendas. O traço forte e elegante de Raymond conquistou os leitores e conseguiu dar ao personagem uma imponência que ninguém nunca mais conseguiu.

Flash Gordon surgiu para concorrer com o grande campeão de vendas da época, Buck Rogers, mas com o tempo, Flash ultrapassou de longe o seu concorrente do século XXV. Praticamente junto com Flash Gordon, Raymond desenhou dois outros personagens nos moldes dos que já faziam sucesso na época: **Jim das Selvas** (baseado em Tarzan) e **Agente Secreto X-9** (para concorrer com Dick Tracy).

Agente Secreto X-9 era de autoria do famoso escritor policial Dashiel Hammet e transmitia o clima de tensão que os gángsters imprimiam aos anos 30. Detalhe: esse trabalho de Hammet geralmente não aparece nas biografias do escritor.

Já **Jim das Selvas** era, a principio, uma espécie de aventureiro, um caçador intrépido enfrentando todos os perigos da selva. Com o tempo, Jim começou a se envolver em tramas internacionais, mas nem por isso perdeu sua força.

Alex Raymond foi um dos maiores desenhistas dos quadrinhos. O seu traço elegante influenciou toda uma geração. Os seus personagens, entretanto, não tiveram muita sorte.

Depois da morte de Raymond, no final dos anos 40, Flash Gordon ainda passou por um bom momento no início da década seguinte nas mãos de Dan Barry (desenhos) e Harvey Kurtzman (roteiro). Mas, assim que Kurtzman saiu do roteiro a história perdeu muito do caráter onírico que tinha no início.

O grande seguidor autêntico de Raymond a ilustrar seus personagens foi All Williamson, que desenhou alguns números da revista do **Flash Gordon** e a tira do **Agente Secreto X-9** durante 13 anos.

Além do ótimo desenho e das tramas de matinê, terminando sempre em suspense, **Flash Gordon** é lembrado também pelas antecipações. Foi nessa história em quadrinhos que apareceu pela primeira vez a mini-saia, o raio laser e o forno microondas. Em um de seus boletins oficiais, a NASA admitiu que os quadrinhos do personagem foram usados para solucionar problemas de aerodinâmica dos primeiros foguetes espaciais norte-americanos.

Flash Gordon também foi a grande fonte de inspiração para outra grande saga moderna: os filmes da série **Star Wars**. Como não conseguiu autorização para filmar o personagem, George Lucas criou sua própria série baseada na tira que amava.

Príncipe Valente

O **Príncipe Valente** surgiu no domingo de 13 de fevereiro de 1937. O seu criador, Hall Foster, entretanto, o havia imaginado desde 1934, quando fazia as historias de Tarzan para a *United Features Syndicate*. Em 1936 ele ofereceu à distribuidora seu

personagem medieval. Mas United queria que ele fizesse uma tira diária e, caso tivesse sucesso, passaria a uma página dominical colorida. Foster, de traço muito detalhado para tiras diárias, preferiu apresentar seu personagem à concorrente King Features Syndicate, a mesma que publicava o Flash Gordon de Raymond.

A KFS aceitou na hora e, fevereiro de 1937 saia a primeira prancha de **Príncipe Valente**. O personagem deveria se chamar Arn, mas a distribuidora achou que Valente teria um maior impacto nas vendas. Foster aceitou, mas posteriormente deu o nome de Arn ao filho do protagonista.

Príncipe Valente se passava numa Idade Média romântica, dos tempos do Rei Arthur. Assim, o jovem príncipe, descendente de um trono que foi tomado pelos bárbaros, vive várias aventuras até chegar a Camelot, tornando-se um dos membros da Távola Redonda. A pesquisa histórica é impressionante. Foster comprava livros e percorria museus, coletando informações sobre as roupas, costumes e arquitetura da época. Apesar de, visualmente, a história ser uma reprodução fiel do período histórico, Foster não se prendia à cronologia. Cavaleiros medievais conviviam com soldados romanos e até com dinossauros.

Para não perder nada de seus desenhos detalhistas, Foster não usava balões. A narrativa e os diálogos eram acomodados abaixo dos quadros. Apesar disso, o autor explorou bem a linguagem dos quadrinhos, com seqüências dinâmicas poucas

vezes vistas. Se o desenho está entre os melhores já surgidos nas histórias em quadrinhos, o texto não ficava atrás. Sem cair na redundância, eles complementavam perfeitamente as imagens.

A qualidade da historieta era tão notória (tanto em termos de desenho, quanto de texto) que **Príncipe Valente** foi uma das poucas HQs poupadas pela caça aos quadrinhos da década de 50.

Príncipe Valente foi o primeiro personagem de quadrinhos a envelhecer, na proporção de um ano para cada dois anos dos leitores. Ele se casou, teve filhos e o príncipe Arn já é, hoje, mais velho do que seu pai era quando começaram as aventuras.

O Fantasma

Lee Falk foi o primeiro roteirista importante dos quadrinhos. Antes dele já existiam outros como Dan Moore e Dashiel Hammett que, no entanto, não assinavam seus trabalhos. Já Lee Falk era um pai coruja: Fazia questão não só de assinar suas criações, como exigia controle total sobre elas. Uma das poucas vezes em que ele perdeu esse controle foi quando o **Fantasma** passou a ser publicado no Brasil com a cor vermelha substituindo

o azul original — isso aconteceu porque a história chegou ao Brasil sem referência de cor e o vermelho possibilitava uma melhor reprodução para as obsoletas máquinas tupiniquins (aliás, essa mudança de cor aconteceu em outros países justamente pela falta de referência de cores).

O primeiro personagem de Lee Falk foi o mágico **Mandrake**, em 1934. Desenhado por Phil Davis, **Mandrake** era um mágico racional, que derrotava seus inimigos com truques de magia. O personagem, sempre envolvido em aventuras detetivescas, conquistou o público e é publicado até hoje. O grande sucesso de Falk, entretanto, seria o personagem **Fantasma**, criado em 1936 e desenhado por Ray Moore.

O que diferencia o **Fantasma** de outros personagens é o seu caráter de mito. Sua história parece uma daquelas remotas lendas passadas de pai para filho: no ano de 1525 o único sobrevivente de um ataque pirata faz um juramento: "Juro que dedicarei toda minha vida à tarefa de destruir a pirataria, a ganância, a crueldade e a injustiça. E meus filhos e os filhos de meus filhos me perpetuarão". Ele passa a usar, então, uma máscara e roupa colante e a perseguir malfeitores. Como o juramento valia também para seus descendentes, o povo da selva começou a pensar que o herói era imortal. Esse aspecto da tira deu um significado maior à história, tornando-a mitológica por excelência.

“O espírito que anda” teve o mérito de ser o primeiro herói de quadrinhos a usar máscara e malha colada ao corpo. Nesse sentido, todos os super-heróis devem a ele o seu visual. Na primeira história o personagem usava também uma luva, que abandonou devido à inconveniência de ter de tirá-la toda vez que quisesse deixar a Marca do Fantasma em um malfeitor.

O primeiro desenhista a ilustrar o personagem foi Ray Moore. Seu traço sombrio ajudou a criar o clima de mistério que envolve até hoje o herói mascarado.

O **Fantasma** de Ray Moore era atlético e sensual, com um forte toque “noir” realçado pelo sombreado pesado. Nenhum outro artista conseguiu manter o nível de Moore, que desenhou o personagem de 1936 a 1942.

A partir de 1942, seu assistente Wilson McCoy pegou o personagem. A princípio, McCoy seguiu a linha de Moore, tentando manter o nível de qualidade, mas com o tempo começou a caricaturar os personagens dando a impressão de que as tiras eram feitas às pressas. Com a morte de McCoy, em 1961, o Fantasma passou a ser desenhado por Sy Barry, de traço bastante impessoal. Isso deve ter ajudado para que ele tivesse uma multidão de assistentes - que muitas vezes faziam tudo na história, tendo Sy Barry só o trabalho de assinar, quando muito.

Em 1977 o **Fantasma** se casou. A história, embora seja assinada por Sy Barry, foi desenhada pelo brasileiro André LeBlanc, que no Brasil foi um dos principais ilustradores dos livros de Monteiro Lobato, mas foi para os EUA, onde se tornou assistente de Will Eisner no **Spirit** antes de se juntar à equipe que ilustrava o Espírito que anda.

Lee Falk sabia que os detalhes fariam com que seu personagem ganhasse um aspecto de mito e não economizou neles, a começar pelos apelidos que o povo da floresta dava ao personagem, tais O Espírito-que-anda, o Homem que nunca morre, o Guardião das Trevas Orientais e outros. Os ditados referentes ao personagem também ficaram famosos: "O Fantasma é violento com os violentos", "Dá medo ver o Fantasma enfurecido", "O Fantasma atira mais rápido que o olhar". Os símbolos também ajudam a compor a aura do personagem, como a caverna da caveira (local de sua moradia) e os anéis. O anel da caveira, usado na mão direita, marca os malfeitores, enquanto na mão esquerda fica um anel com a marca de proteção. Aqueles que têm essa marca serão sempre protegidos pelo personagem. Outros destaques são os companheiros animais do personagem, o lobo Capeto e cavalo branco Herói.

No Brasil o personagem fez muito sucesso nas décadas de 1940 e 1950, contribuindo para que seu editor, Roberto Marinho, ficasse rico o suficiente para montar uma emissora de TV, a Rede

Globo. Atualmente, no Brasil, ele tem um público pequeno, mas fiel. Entretanto, em outros países, como a Austrália e a Escandinávia, ainda é o herói de quadrinhos de maior sucesso.

Nick Holmes

Se tivesse apenas criado **Flash Gordon**, **Jim das Selvas** e **Agente Secreto X-9**, Alex Raymond já seria um dos nomes mais importantes dos quadrinhos. Mas ele ainda reservava uma surpresa para os fãs. Em 1946 ele criou **Rip Kirby** (no Brasil **Nick Holmes**), elevando sua arte e seu roteiro a um novo patamar. Se **Flash Gordon** deslumbrava pela fantasia descontrolada, **Nick Holmes**, espantava pelo realismo fotográfico dos personagens. Se em **Flash Gordon** era a ação desenfreada, sem tempo para fôlego, em **Nick Holmes** viria a análise psicológica dos personagens, como trama complexas e bem elaboradas.

Em 1944, Raymond foi convocado pela Marinha Norte-americana e embarcou para o Pacífico Sul, abandonando seus trabalhos em **Flash Gordon** e **Jim das Selvas**. A bordo do porta-aviões USS Gilbert Island, ele participou de várias batalhas.

Quando voltou da guerra, estava cheio de idéias. Pensava em fazer uma história policial diferente do que se fazia até então nos

quadrinhos. Seu personagem principal seria **Nick Holmes**, um herói da II Guerra, que se dedicava a resolver crimes envolvendo a alta sociedade norte-americana. Diferente dos detetives anteriores dos quadrinhos (como **X 9** e **Dick Tracy**), ele não é um valentão que resolve as coisas com a força bruta. Ao contrário, é um intelectual sofisticado, que resolvia crimes de maneira calma, fumando seu inseparável cachimbo. Para isso, ele contava com a ajuda do mordomo Desmond.

Nick Holmes refletia a euforia americana no pós-guerra, período em que os EUA se firmava como a grande potência mundial.

Ao lado de lindas mulheres (que Raymond desenhava com perfeição) e o luxo, havia os mais misteriosos crimes. Mas não se trata de uma HQ maniqueista. Constantemente os bandidos entram para o mundo do crime em decorrência de um sistema social excludente. Muitos desses bandidos se regeneram, embora essa regeneração tenha como princípio aceitar o “american way of life”. Por outro lado, mesmo aqueles que se beneficiam da prosperidade americana também cometem crimes.

Raymond desenhava usando modelos e pesquisava as ambientações das histórias, de modo que acabou fazendo um retrato muito fiel da América naquele período. Raymond parecia se sentir finalmente realizado, chegando a declarar: "Estou sinceramente convencido de que a arte dos quadrinhos é uma

forma de arte autônoma. Reflete a sua época e a vida em geral com maior realismo, e, graças à sua natureza essencialmente criativa, é artisticamente mais válida do que a mera ilustração. O ilustrador trabalha com máquina fotográfica e modelos; o artista dos quadrinhos começa com uma folha de papel em branco e inventa sozinho uma história inteira - é escritor, diretor de cinema, editor e desenhista ao mesmo tempo".

Em 1952 ele começou a contar com a colaboração do argumentista e ex-repórter policial Fredd Dickenson, deixando os roteiros ainda mais elaborados.

A fase de Raymond no personagem terminaria de forma trágica. Em 06 de setembro de 1956, ele morreu em um acidente de carro. A tira continuou a ser desenhada por John Prentice, que copiou rigorosamente o estilo do mestre, embora nunca tenha alcançado sua qualidade técnica. Ainda assim, Nick Holmes continuou a freqüentar jornais no mundo todo o mundo, muitas vezes tendo suas tiras reunidas em coletâneas.

O surgimento dos super-herois

O Super-Homem

Na década de 1930 dois jovens judeus, Jerry Siegel e Joe Shuster andaram por quase todas as editoras e sindicates da época tentando vender um personagem que haviam criado. Todo mundo achava que o personagem era irreal demais e dificilmente venderia bem. O nome desse personagem era **Super-homem**, um dos maiores sucessos dos quadrinhos de todos os tempos.

O herói havia surgido em um fanzine de ficção-científica editado por Siegel, o *Science Fiction*. Era um homem pobre, escolhido na fila para sopa e submetido a uma experiência científica que lhe dava poderes de ouvir o pensamento das pessoas e comandar seu comportamento. Graças a esses poderes, ele se transforma no governante despótico do mundo. Ou seja, inicialmente, o **Super-homem** era um vilão.

Com o surgimento das revistas em quadrinhos baratas (que no Brasil foram chamadas de gibis), Siegel percebeu ali um mercado e decidiu transformar seu personagem em um herói, aos moldes de **Doc Savage**, herói da literatura pulp.

O **Super-homem** unia todos os elementos da cultura pop norte-americana: o valentão bonzinho batendo nos malfeitores (como nos pulp fiction), a malha colante dos fisiculturistas da época e a dupla identidade.

Conta a lenda que numa noite abafada de verão, Siegel não conseguia dormir e passou insone, pensando em seu personagem. De quando em quando ele se levantava, tomava água e fazia anotações. Quando amanheceu, ele já tinha o personagem estruturado, com sete semanas de história.

A história não é bem assim. Na verdade, o Super-homem foi sendo estruturado com o tempo, de acordo com as diversas recusas dos editores. Os dois quadrinistas chegaram até a fazer uma versão mais hard, para uma revista masculina.

Os sindicatos de distribuição, editoras e até estúdios (como o de Will Eisner, que posteriormente iria criar o ótimo Spirit) recusavam a tira com observações do tipo “Trabalho imaturo” ou “Prestem mais atenção ao desenho”.

Quando a National precisou de uma história pronta para colocar em uma nova revista que estavam lançando e que precisava estar nas bancas o quanto antes, Sheldon Mayer se lembrou do **Super-homem** que estava na pilha de materiais rejeitados. Não se sabe se foi uma antecipação do sucesso ou se era simplesmente a coisa que estava mais à mão, mas o fato é que

a editora mandou uma carta com os originais para os dois rapazes dizendo que se eles conseguissem transformar aquelas tiras em uma história de 13 páginas o quanto antes, eles a comprariam.

Assim, *Action Comics* estreou no dia 1 de junho de 1938, tendo o **Super-homem** na capa, na sua pose clássica, segurando um carro acima dos ombros, para espanto de bandidos que fogem desesperados. Era um trabalho grosseiro, como se diversas histórias estivessem coladas sem muito nexo, mas mesmo assim provocou uma revolução no mercado. Não era só o heroísmo, mas também o humor. Em uma seqüência, o Super-homem corre por fio de alta tensão, levando um bandido consigo. "Não se preocupe. Os passarinhos ficam nos cabos telefônicos e não são eletrocutados – desde que não toquem num poste telefônico! Opa! Quase bati naquele ali!". Era algo novo: um herói fazendo piada. Isso conquistou os garotos.

A revista começou a vender horrores. Os donos da editora National mandaram algumas pessoas perguntarem nas bancas o que estava provocando o sucesso do gibi e o que ouviram foi: "As crianças querem mais desse herói".

Conforme aumentava a popularidade do herói, aumentavam também seus poderes. No começo, ele apenas dava saltos enormes, mas logo estava voando. No começo ele era imune a balas (famosa a cena em que bandido atiram e as balas ricocheteiam em seu peito), mas logo ele já era capaz de agüentar

até uma bala de canhão. Em uma história o herói foi obrigado a entrar telhado adentro porque suspeitava que numa casa se escondia um bandido. Para evitar que novos telhados fossem danificados, foi inventada a visão de raio x.

Se por um lado ele era o herói mais poderoso da Terra, por outro lado, em sua identidade secreta, ele era Clark Kent, um repórter bobalhão que era sempre passado para trás pela colega Lois Lane. A diferença entre eles era de apenas os óculos, mas mesmo assim Kent conseguia enganar a todos. Alguns roteiristas acreditaram que o alter-ego de **Super-homem** fosse mesmo um bobalhão, mas trabalhos mais recentes, como de Grant Morrison em *All Star Superman* mostram que na verdade, ele apenas se faz passar por bobalhão.

Essa falsa dualidade **Super-homem** x Clark Kent permite um processo de identificação e projeção. O leitor se identifica com Clark Kent, mas se projeta no super-herói e suas realizações.

Com o tempo foram adicionados novos elementos à mitologia do personagem. Surgiu a kriptonita para contrabalancear os poderes cada vez maiores do personagem. A kriptonita verde pode até matar o herói. Já a vermelha tem efeitos imprevisíveis, podendo transformar o herói até mesmo em um monstro. Foi criada uma fortaleza da solidão, no pólo Ártico, um local em que o personagem guarda recordações de seu mundo e de suas aventuras.

Com o tempo, ficou claro também que um personagem tão poderoso não poderia combater reles marginais e surgiram os super-vilões, como **Lex Luthor, Bizarro e Brainiac**.

Batman

O surgimento do **Super-homem** foi um fenômeno de vendas sem precedentes. Logo todo editor estava pedindo a seus artistas que fizesse cópias daquele herói. Uma dessas cópias surgiu um ano mais tarde, em 1939 e ficaria tão famoso quanto o Homem de aço: o Batman.

Bob Kane, assim como os criadores de Super-homem, era um garoto judeu que sonhava se tornar uma estrela com os quadrinhos. Seu pai era gráfico do New York Daily e conhecia um pouco do negócio (o que faria grande diferença na hora de negociar os direitos autorais).

Bob queria criar um super-herói que fizesse tanto sucesso quanto o **Super-homem**. Acontece que ele não era exatamente um intelectual, e não conseguia escrever a histórias. Quando ele conheceu o jovem escritor Bill Finger, foi um casamento perfeito. Embora Finger pretendesse se tornar um escritor sério, ele

também era apaixonado pelos pulp fiction e estava disposto a produzir qualquer coisa que lhe rendesse dinheiro.

Procurando inspiração para sua criação, Bob Kane vasculhou sua coleção de Flash Gordon e se deparou com os homens-pássaros desenhados por Alex Raymond. Ele então apresentou para Finger um herói vestido de vermelho, com asas mecânicas, chamado Homem-pássaro.

Finger achou que não era uma boa idéia. Como o personagem ia estrelar uma revista chamada *Detetive Comics*, ele pensava que deveria ter um ar mais soturno, uma criatura noturna, furtiva, envolta em uma capa preta. Que tal se fosse inspirado num morcego? Eles bolaram então um personagem vestido de cinza, com uma capa preta recortada, um capuz com orelhas e olhos que pareciam apenas frestas, dando um ar assustador ao conjunto. Para completar, colocaram um morcego no peito do herói (para imitar o S do **Super-homem**) e lhe deram um cinto de utilidades com mil e uma bugigangas.

Os editores da National acharam o personagem perfeito para a *Detetive Comics*, mas Kane se negou a vender os direitos totais do personagem. Seu pai consultou um advogado e conseguiram um bom contrato que garantia muitos direitos para o desenhista. Posteriormente, quando Jerry Siegel e Joe Shuster tentaram conseguir na justiça os direitos do Super-homem, estes procuraram Bob para que ele entrasse com eles no processo. Ao

invés de fazer isso, ele procurou a editora e negociou um contrato ainda melhor para ele.

Batman estreou no número 27 da revista Detetive Comics, em maio de 1939 e foi um sucesso imediato. Como Bill Finger não conseguia dar conta de todos os roteiros, Kane pediu à editora um segundo roteirista e apareceu Gardner Fox, que, na primeira história, mostrou o personagem levando um tiro. Isso definiu algo que ficaria claro nos anos seguintes: o personagem era o oposto do **Super-homem**. Enquanto um era a luz, o outro era as trevas. Enquanto o **Super-homem** vivia na ensolarada e otimista Metrópolis, **Batman** se esgueirava pelos becos escuros da corrompida Gothan City. Se o **Super-homem** era invencível e gostava de ricochetear balas em seu peito, o **Batman** era falível, um humano normal, que só ganhava graças à sua astúcia e ao cinto de utilidades.

Por muito tempo os leitores achavam que Bob Kane fazia todos os desenhos (a sua assinatura constava em todas as histórias), mas logo surgiram vários desenhistas fantasmas. Entre eles, Jerry Robinson, Jim Mooney e Sheldon Moldoff. Na época, Kane ficou famoso e costumava levar garotas em seus carrões para ver sua mansão adornada por uma série de quadros de palhaços pintados por ele. Dizia-se que até esses quadros haviam sido feitos por um desenhista fantasma.

Com o tempo, a descoberta de que muitas crianças liam a história fez com que fosse introduzido um parceiro mirim, o Robin. A partir de então, todo herói que se prezava tinha que ter um parceiro infantil. Geralmente eram eles que vendiam lancheiras para crianças.

Mulher-Maravilha

No princípio, o gênero super-herói era uma exclusividade masculina. A primeira super-heroina dos gibis, a **Mulher-gavião**, só surgiu em 1941, na revista *All Star Comics* 5. Mas a primeira grande heroína de sucesso só surgiria, na mesma revista, três edições depois. Trata-se da **Mulher Maravilha**.

A personagem era uma criação do psicólogo William Moulton Marson. Um dos criadores do detector de mentiras, Marson desviara-se da carreira acadêmica ao se transformar numa espécie de guru de auto-ajuda. Ele foi o primeiro psicólogo a ter uma coluna mensal em uma revista familiar, a *Family Circle*. Como forma de valorizar ainda mais suas opiniões, seu texto era apresentado na forma de entrevistas. Numa delas, ele falou de quadrinhos. Queixou-se da violência explícita dos gibis, mas disse que talvez os quadrinhos estivessem tocando "no ponto

nevrálgico dos desejos e aspirações universais da humanidade". Era um psicólogo falando bem dos quadrinhos! Isso fez com que Willian Gaines, da National, o convidasse para fazer parte do Conselho Editorial Consultivo da editora.

Marson percebeu a chance e decidiu aproveitá-la. Na sua opinião, "o maior crime dos gibis era sua masculinidade desbragada". Assim, ele se ofereceu para criar uma super-heroina que atrairia as crianças e sossegaria os pais.

A base da nova personagem era a crença de que as mulheres são mais fortes que os homens, pois controlam a força do amor. Para o psicólogo, homens e meninos estavam procurando uma garota bonita e empolgante que fosse mais forte que eles.

Eles estavam procurando uma **Mulher Maravilha**! A personagem é uma das Amazonas da Ilha Paraíso que vem à terra para por fim à guerra e à exploração. Para combater o machismo e a violência, ela tinha duas armas. A primeira eram braceletes, com os quais ela poderia se defender contra tiros. Esses braceletes, além de serem uma arma de proteção, eram também uma lembrança das algemas impostas às amazonas por Hércules e, portanto, um símbolo do que acontece às garotas quando elas se deixam conquistar por um homem. A segunda arma era um laço mágico que obrigava todos que fossem presos por ele a se submeterem à vontade da **Mulher Maravilha**. Esse laço era um

símbolo do que Marston chamava de “sedução do amor”, o poder real das mulheres.

Para desenhar a personagem, os editores da National queriam um ilustrador moderno, mas Marston bateu o pé no nome de Harry G. Peter, um ilustrador publicitário de estilo antiquado.

Os donos da National pareciam ansiosos para ter uma personagem escrita pelo psicólogo, tanto que não só concordaram com o nome de Peter, como ainda cederam os direitos dos personagens e royalties perpétuos sobre ela.

Durante a II Guerra Mundial, a Mulher Maravilha assumiria a identidade da enfermeira Diana Prince e se apaixonaria pelo capitão Steve Trevor, mas a relação dos dois sairia do padrão da época, pois era quase sempre ela que o salvava de perigos.

Apesar do desenhista antiquado, a Mulher Maravilha foi um sucesso, tanto que em 1942 acabou ganhando revista própria. Mas o feminismo não parece ter tocado as meninas. 90% dos leitores eram homens, sobretudo pré-adolescentes. Para Gerard Jones, autor do livro Homens do Amanhã, “A Mulher-maravilha, muito mais do que um modelo para as meninas, como se pretendia que ela fosse, era uma forma dos meninos se aproximarem dos mistérios mais assustadores”.

Capitão Marvel

O **Super-homem** foi o iniciador e também o personagem símbolo da era de ouro dos quadrinhos, e, por mais que aparecessem mais e mais super-heróis, parecia que nenhum deles nunca iria ter fôlego para bater o Homem do amanhã. Isso até surgir o **Capitão Marvel**, o herói de maior sucesso da era de ouro.

O rei da era de ouro surgiu na Fawcett, uma editora de um ex-oficial da I Guerra Mundial. Ele entrara no mercado publicando revistas de piadas, mas, diante do sucesso dos gibis, resolveu publicar também seu Super-homem. Assim, ele pediu ao editor Bill Parker e ao ilustrador C.C. Beck que se encarregassem da empreitada. Os dois criaram o Capitão Trovão. Para diferenciar, eles decidiram que as explicações para os poderes do personagem não seriam científicas, como no caso do Homem de aço, mas mágicas.

Assim, Billy Batson é um jovem repórter de rádio escolhido por um mago para ser campeão da verdade. Para se transformar, ele precisa dizer a palavra SHAZAN!, sigla que lembra heróis clássicos da mitologia (Salomão, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles e Mercúrio). Cada herói se relaciona a uma qualidade do herói. Assim, Salomão representa a sabedoria, Hércules a força física, Atlas o vigor, Zeus o poder, Aquiles a coragem e Mercúrio a velocidade.

Ao dizer pela primeira vez a palavra, um raio o atingiu e ele se transformou no mortal mais poderoso do planeta.

O Capitão Trovão estreou na revista Flash Comics, numa edição distribuída a poucas pessoas, feita apenas para garantir os direitos sobre o personagem. Mas, para azar da Fawcett, uma outra editora lançou, no mesmo mês, uma revista com o mesmo nome. Assim, a revista precisou ter seu título alterado para *Whiz Comics* e o personagem foi lançado oficialmente em fevereiro de 1940, agora renomeado como **Capitão Marvel**. As histórias fizeram sucesso imediato, ameaçando rapidamente o reinado do **Super-homem**. A razão disso é que o personagem explorava muito melhor os limites (ou falta de limites) do gênero superheroiesco. Além disso, o desenho de CC Beck até hoje enche os olhos dos fãs. Para completar, havia os ótimos roteiros de Bill Parker, que depois seria substituído pelo igualmente competente Otto Binder.

Binder não só continuou a tradição de seu predecessor, como ainda tornou mais complexo o universo do personagem, introduzindo novos elementos em sua mitologia. Assim, o **Capitão Marvel** ganhou um companheiro, **Capitão marvel Jr**., e uma companheira, **Mary Marvel**. O interesse dos leitores era tão grande que os personagens da família Marvel se espalharam por duas outras publicações: *Wow Comics* e *Master Comics*. Também havia toda uma galeria de vilões, uma das melhores que já povoaram os quadrinhos (o único super-herói que rivaliza com

ele, em termos de originalidade de seus inimigos, é com certeza o **Batman**). Dos adversários do **Capitão Marvel**, dois se destacam: o **Dr. Sivana**, descrito como o cientista mais maluco do mundo, que deu ao **Capitão Marvel** seu apelido mais famoso, o de Big Red Cheese (Grande Queijo Vermelho); e o **Senhor Cérebro**, uma minhoca verde de óculos, que se comunicava utilizando um amplificador de voz.

O sucesso acabou incomodando a National, que publicava o **Super-homem**, e esta entrou na justiça contra a Fawcett acusando-a de plágio de seu principal personagem.

A batalha judicial prolongou-se durante anos, encerrando-se em 1953 com um acordo proposto pela Fawcett, que havia decidido, devido às baixas vendas de sua revista, abandonar a publicação de histórias em quadrinhos e dedicar-se a outras atividades.

Devido a esse acordo, o **Capitão Marvel** mergulhou no limbo durante o restante dos anos 50 e todos os anos 60 no mercado norte-americano, retornando a ser veiculado somente durante a década de 70, agora pela DC.

No Brasil, no entanto, ele foi republicado normalmente durante os anos 60, pela Editora Rio Gráfica, do Rio de Janeiro. E, no Reino Unido, teve até um substituto, o **Marvelman**, atualmente conhecido como **Miracleman**, um personagem que

nos anos 1980 revolucionaria os quadrinhos nas mãos de Alan Moore.

Namor, o Príncipe Submarino

Em 1939, Martin Goodman, dono da editora Timely, estava em maus lençóis. As vendas dos pulps (revistas de contos em papel barato) estavam em queda. Ele precisava de algo que fosse um sucesso de vendas. Foi quando Frank Torpey, agente do estúdio Funnies Inc apareceu com uma novidade. O pernagem era **Namor**, Príncipe Submarino, criado por Bill Everett para a revista Motion Pictures Funnies Weekly, uma revista que era para ser distribuída de graça para crianças no cinema na esperança de que na semana seguinte elas quisessem comprar. Segundo Torpey, os quadrinhos eram grana fácil.

No final, negociaram para a publicação de uma antologia incluindo outros personagens criados pela Funnies, incluindo o **Tocha Humana**.

A antologia se chamou *Marvel Comics* e foi lançada em agosto de 1939. Vendeu 80 mil exemplares em um mês. Goodman decidiu reimprimir e vendeu 800 mil exemplares.

Junto com o **Tocha Humana**, **Namor** era a grande atração da Marvel. Na história, uma expedição faz explosões que provocam destruição involuntária nas colônias submersas de Atlântida. O imperador manda sua filha espionar os humanos. Ela faz mais que isso: se apaixona pelo capitão e engravida dele. Dezenove anos depois o fruto dessa união emerge do mar querendo vingança contra a raça humana. Com orelhas pontudas, asas nos pés e vestindo apenas uma sunga verde e um cinturão dourado, **Namor** (cujo nome, um anagrama de Roma, significa, na língua atlântida, filho vingador) era tudo, menos um herói convencional. Na verdade, estava mais para um anti-herói, violento e incorreto.

Já estava ali, naquelas primeiras histórias, a base do que seria a *Marvel Comics*. Enquanto na DC heróis como o **Super-homem** eram certinhos, na Marvel eles se pareciam mais com anti-heróis. Enquanto na DC os personagens trafegavam por cidades imaginárias, na Marvel os heróis lutavam em Nova York. Além disso, havia uma ligação entre os personagens, eles viviam no mesmo ambiente. Namor interessara-se por Betty Dean, amiga de Jim Hammond, alter-ego do Tocha Humana. E posteriormente ambos os personagens iriam se enfrentar (em outra grande características Marvel: quase sempre, quando heróis se encontram, eles brigam).

Embora inicialmente tenha se dedicado à sua vingança contra os humanos, Namor logo se aliaria aos americanos na luta contra

o Eixo – uma jogada de Goodman, que percebeu que o patriotismo dava dinheiro.

Com o fim da guerra, os super-heróis entraram em declínio e **Namor** hibernou no limbo editorial.

Quando Stan Lee e Jack Kirby criaram o mega-sucesso **Quarteto Fantástico**, resolveram trazer de volta o personagem – e inventaram que ele estivera todo esse tempo sem memória, vivendo como mendigo em Nova York. O novo **Tocha Humana** o descobre, joga-o na água e ele recupera a memória. É o bastante para voltar à sua sanha de vingança contra a humanidade.

O personagem voltou a fazer sucesso e dividiu revista com o **Hulk** em *Tales of Astonish*.

Em 1968 ele finalmente ganhou revista própria, numa memorável fase com roteiros de Roy Thomas e desenhos de John Buscema. Ambos deram uma explicação coerente para a cronologia do personagem em história repletas de ação e selvageria, que antecipavam o trabalho da dupla em Conan, o bárbaro.

Capitão América

Depois da I Guerra Mundial e a crise 1929, que outro tipo de catástrofe poderia se abater sobre o mundo? A II Guerra Mundial.

O mundo tinha um vilão que, apesar de não ter saído das páginas dos gibis, tinha várias semelhanças com personagens de quadrinhos: era ridículo e extremamente maligno. Chamava-se Hitler e o grande sonho dos garotos da América era ver um herói dando um soco em suas fuças. Foi essa a idéia que o roteirista Joe Simon teve. Martin Goodman, chefão da Timely (atual Marvel) gostou tanto da idéia que resolveu lançar uma revista às pressas. O artista escolhido para ilustrar essas histórias foi Jack Kirby - que logo se tornaria uma lenda, influenciando toda a geração de desenhistas da futura Marvel.

Simon e Kirby sabiam que tinham ouro nas mãos, tanto que fizeram várias exigências. O personagem deveria estrear em revista própria, e não em uma antologia. Os criadores ficariam com 15% dos lucros e teriam cargos assalariados, como editor e diretor de arte. Goodman concordou com tudo.

O primeiro número chegou às bancas em fevereiro de 1941 e foi um sucesso. A primeira edição se esgotou em poucos dias. A edição seguinte foi de um milhão de exemplares e também

esgotou. O **Capitão América** tornou-se o gibi mais vendido do período da guerra, mas também provocou muita polêmica. Joe Simon conta que a editora foi inundada por uma torrente de cartas de ódio e telefonemas obscenos cujo teor era: “morte aos judeus!”. O prefeito de Nova York mandou uma guarnição para proteger os artistas e telefonou pessoalmente, felicitando-os pelo seu trabalho na revista.

Os editores incentivavam os leitores a criarem clubes e servirem ao país como bons super-heróis. Essa iniciativa publicitária tomou tons bizarros quando crianças começaram a denunciar colegas ou parentes como espiões apenas por eles terem nomes com pronúncia germânica.

Os artistas, entretanto, só foram perceber a extensão do sucesso do personagem quando começaram a aparecer uma porção de imitadores. Surgiram o **Capitão Bandeira**, o **Capitão Liberdade** e a **Águia Americana**. A editora chegou a publicar uma ameaça de ação legal nas páginas da revista: ¨Cuidado, imitadores! Só há um **Capitão América**!¨.

Mas Martin Goodman não parecia muito disposto a manter o acordo e, quando Simon e Kirby perceberam que estavam sendo passados para trás, foram para a National (futura DC Comics), onde criaram o último sucesso da guerra: Os **Boys Comando**.

Na década de 1950, Stan Lee tentou continuar as histórias do **Capitão América**, transformando-o num professor que combatia o crime nas horas vagas.

Kirby e Simon ficaram tão furiosos com o fato de estarem usando seu personagem que resolveram criar uma paródia: o **Fighting Amerícan**, um super-herói que enfrentava vilões inaptos, com nomes ridículos, como **Super-Khakalovitch** e **Hotsky Trotsky**.

Evidentemente, a versão de Stan Lee não deu certo e a própria Marvel passou a desconsiderá-la.

Lee só iria acertar em 64, quando recriaria o Capitão juntamente com Jack Kirby, tentando explicar toda a bobagem que tinha sido feita até ali com o personagem.

O **Capitão América** foi o primeiro personagem de HQ a assumir um discurso político, mas não foi o único a combater na II Guerra Mundial. Quase todos os personagens da época de Tarzã ao Spirit atuaram na guerra, em favor dos aliados.

O Fantasma passou a enfrentar japoneses que invadiram a sua floresta e até Flash Gordon voltou do planeta Mongo para combater os nazistas.

Spirit

Dos heróis surgidos nos anos da Segunda Guerra Mundial, um deles se destacou não pelos poderes extraordinários ou por uniformes espalhafatosos. **Spirit**, criado por Will Eisner, era um herói, acima de tudo, humano. Policial dado como morto, Colt se aproveita do anonimato para resolver casos além do alcance da polícia, apenas com uma capa e um chapéu “noir”. A minúscula máscara, sugestão do editor, procurou torná-lo mais comercial, mas não lhe diminuiu o prestígio.

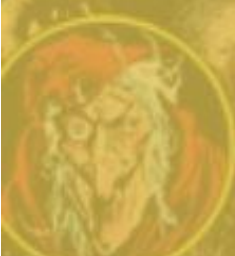
O **Spirit** era uma espécie de mestre de cerimônias de um show pelo qual desfilavam menores abandonados, ladrões, suicidas... Gente que tem uma bela ou triste história para contar.

Uma das histórias mais tocantes era sobre um garoto que sabia voar. Proibido de sair do chão pela mãe, ele sobe, já adulto, num edifício onde o Spirit troca tiros com bandidos e começa a fazer evoluções no ar, até que uma bala o acerta. Eisner aconselha os leitores não chorarem por ele, mas pelas pessoas lá embaixo, que não perceberam seu vôo.

Apesar dos textos impressionistas, o **Spirit** entrou para a história dos quadrinhos por um motivo estético: foi o primeiro a tentar uma linguagem realmente quadrinística.

O texto nunca dizia o que a imagem podia passar e havia uma exploração muito grande das possibilidades narrativas do desenho. Eisner foi o primeiro a usar a sequência com maestria nos quadrinhos e é considerado o pai da geração de quadrinistas que revolucionou o mercado na década de 1980, como Alan Moore e Frank Miller.

O **Spirit** durou de 1940 a 1952, quando a opinião pública voltou-se contra os quadrinhos, depois que o livro 'Sedução de inocentes", do psicólogo Frederích Werthan, os acusou de serem responsáveis pela delinqüência juvenil que florescia nos EUA. Vendo a decadência do mercado de quadrinhos, Eisner foi fazer desenhos para o exército.

Na década de 1970, Eisner voltaria aos quadrinhos. Ele aproveitou um termo que já existia e popularizou-o, realizando álbuns fundamentais, como Um contrato com Deus.

Os quadrinhos de terror

O terror da EC

No início dos anos 1950, a nona arte viu nascer e morrer a melhor editora de HQs de todos os tempos: a EC.

A editora tinha surgido no início da década de 40, publicando coisas insossas, como adaptações da Bíblia e coisas do gênero. Com a morte de Max Gaimes, em 1947, seu filho, William Gaines, foi obrigado a assumir a editora. Nessa época ele foi procurado pelo desenhista e roteirista All Feldstein que tinha uma proposta completamente inovadora. Em maio de 1950, Gaines e Feldstein lançaram uma nova linha de gibis: dois de histórias de crimes, dois de guerra e três de terror. Nessas revistas desfilaram os melhores artistas da época, de Joe Orlando a All Williamson.

O sucesso foi imediato. Milhares de garotos americanos passaram a devorar sua dose mensal de horror e fantasia. Escritores famosos, como Stephen King, eram fanáticos pela EC quando crianças. No filme Conta comigo baseado num livro de King, um dos garotos aparece lendo uma revista da EC. Gente famosa, como o escritor Ray Bradbury, colaborava com a EC.

Até aí, tudo bem. O problema é que a EC era uma editora crítica, talvez a primeira da historia dos quadrinhos. A EC fazia propaganda pacifista durante a guerra da Coréia, questionava os heróis e as instituições americanas. Numa das histórias um homem é encontrado próximo de uma moça atropelada e é torturado uma noite inteira até admitir que cometeu o crime. No final da história o policial que o torturou volta para casa e trata de limpar a mancha de sangue no pára-brisa de seu carro. Ele era o assassino...

A revolução da EC, entretanto, não ficou só no conteúdo. Mudou também a forma. Todas as histórias da EC seguiam um certo ritmo óbvio até o final - quando davam uma guinada de 180 graus, numa conclusão totalmente imprevista. Isso desconcertava o leitor, levando-o a uma leitura critica da realidade (se alguém se lembrou dos filmes de M. Night Shyamalan, acertou – o diretor de Sexto Sentido sempre foi fã de quadrinhos e transformou essa "virada" final na sua marca pessoal).

A festa não durou muito. Gaines foi chamado para depor numa comissão do Senado americano liderada por Frederick Wethan e fez o que pôde para defender suas publicações. Não adiantou muito: as editoras (para assegurar suas vendas) criaram um código de ética que praticamente proibia as revistas da EC. O resultado foi uma das épocas mais medíocres da história dos quadrinhos. Os grandes artistas, desiludidos com o fim da EC,

deixaram de lado os quadrinhos, indo a maioria parte deles para a publicidade (alguns voltariam aos quadrinhos depois, em especial com o surgimento da editora Warren).

Das revistas da EC, a única a permanecer foi a **MAD** — durante décadas uma das revistas mais vendidas nos EUA e no mundo.

O criador da revista chamava-se Harvey Kurtzman. Ele trabalhava para as revistas de terror e ficção científica da EC Comics, de Bill Gaines. Um dia, sem dinheiro, Kurtzman procurou o patrão pedindo um empréstimo. Gaines deu um empréstimo, mas em troca pediu que ele editasse uma revista humorística para aproveitar seu talento natural para a sátira.

Kurtzman afirma que criou o nome, mas Gaines garante que o título surgiu numa reunião com All Feldestien, o outro editor da EC. A revista, que tirava sarro de tudo e de todos (inclusive dos leitores) estreou em 1952, em formato comics, colorida e bimestral. Seu humor era ácido e tinha alguns dos melhores desenhistas da época, como Wally Wood, Jack Davis e Bill Elder. Os quadrinhos eram recheados de piadas de fundo, num estilo escrachado. Não foi um sucesso imediato. O tipo de sátira apresentada ali era tão original que espantou no início, mas as vendas foram aumentando aos poucos. O sucesso só viria mesmo no número 4, com uma sátira do Super-homem, o Superduperman.

Logo a **MAD** estava vendendo muito bem e satirizando todos os aspectos da cultura pop norte-americana. As vendas estavam muito bem, mas a caça às bruxas estava à porta e a saída foi transformar a Mad em um magazine, com formato maior e em preto e branco. Com essa mudança, ela não era considerada um gibi e, portanto, não tinha que se adequar ao comics code. Em 1956, todas as publicações da EC fecharam suas portas e a editora passou a se sustentar apenas com a **MAD**.

Nesse período, Kurtzman se desentendeu com Gaines e a revista passou a ser editada por All Feldestein. Este não tinha um humor tão corrosivo quanto o de Kurtzman, mas introduziu mudanças que agradaram, como colocar o mascote da revista, o idiota Alfred E. Newman, em todas as capas.

Aliás, o personagem se tornou tão popular que chegou a ser usado em protestos contra o presidente George Bush (os dois, aliás, são muito parecidos). Algumas frases de Alfred E. Newman se tornaram famosas, como "O importante não é saber, mas sim ter o telefone de quem sabe." ou "Vivemos em uma época em que os sucos de limão são feitos com limões artificiais e que os detergentes são feitos com limões verdadeiros."

Em 1961, Gaines vendeu a revista para o grupo Time-Warner, que passou a publicá-la sob o selo DC Comics. Mesmo concorrendo com gigantes, como o Super-homem, a **MAD**

continuou a ser a revista mais lucrativa do grupo. Gaines continuou no controle da revista até sua morte, em 1992.

No Brasil, a revista chegou só em 1974, vinte anos depois de ser lançada. A razão do atraso é que todos os editores achavam que seria impossível traduzir as piadas. Quem resolveu apostar foi Lotário Vechhi, da editora Vecchi. Para cuidar da edição e adaptação ele colocou o editor Otacílio d´Assunção Barros, o famoso Ota, que se tornaria uma referência absoluta da **MAD** no Brasil.

A entrevista de emprego para entrar na Vechhi parecia mais uma piada da Mad. Lotário perguntou ao Ota quais eram os nomes dos sobrinhos do Pato Donald e do cachorro do Fantasma. Ao final, ele se levantou, apertou sua mão e disse ¨Sr. Otacílio, o senhor foi o melhor candidato que apareceu aqui até agora. O emprego é seu!¨. ¨Saí de lá descrente, achando meu futuro patrão completamente imbecil. Qualquer idiota que tivesse dado as mesmas respostas teria sido contratado do mesmo jeito¨, lembra Ota.

Apesar de tudo, a maioria das pessoas na Vecchi estava relutante quanto ao sucesso da publicação e decidiram lançar apenas 40 mil exemplares, e apenas no Rio e São Paulo. Se não vendesse bem, o encalhe seria mandado para outros estados. Mas Ota fez um trabalho tão bom que a revista esgotou rapidamente, sendo necessária uma segunda tiragem de 30 mil exemplares. E as

vendas foram aumentando, até se estabilizarem em 150 exemplares, tornando-se um dos maiores sucessos de vendas da época. A capa desse primeiro número, com os dizeres ¨quebre em caso de fossa¨, tornou-se um clássico.

Com o tempo começou a surgir um problema: a edição americana saía apenas oito vezes por ano, a brasileira, doze. Além disso, muitas das histórias eram referências a seriados ou filmes que não haviam saído aqui. A solução foi contratar artistas nacionais, o que fez com a Mad se tornasse uma reunião do melhor do humor nacional. Gente como Vilmar, Carlos Chagas e Tako fizeram sucesso na revista, além do próprio Ota, que, apesar de ter um traço muito ruim, acabou fazendo sucesso com os relatórios Ota.

Com o fechamento da Vecchi, a revista foi para a Record e mais uma vez surpreendeu, vendendo muito bem. As vendas só caíram a partir de meados da década de 1990. Depois da Record, a revista migrou para Mithos e depois para a Panini.

O carrasco dos gibis

No início da década de 50, o psicólogo alemão naturalizado norte-americano Fredrick Werthan publicou uma obra que teve grande influencia sobre o futuro das histórias em quadrinhos. O Livro Sedução de Inocentes acusava os gibis de provocarem preguiça mental e delinqüência juvenil. Para Werthan, as crianças que liam quadrinhos se tornariam marginais e perderiam completamente o gosto pela leitura.

A campanha de Werthan contra os quadrinhos teve início em 1948, com a publicação do artigo *Horror in The Nursey* na revista *Collier*. Como resultado direto do artigo, houve uma queima pública de quadrinhos na cidade de Birghnton, Nova York.

Depois disso os jornais e revistas começaram a publicar crimes juvenis inspirados por revistas em quadrinhos. As crianças logo aprenderam que uma maneira fácil de se eximir da responsabilidade por seus atos era colocar a culpa nos gibis.

Foi criada uma comissão no Senado americano para investigar os supostos efeitos nocivos dos gibis sobre as crianças. Os editores foram chamados para depor, mas o depoimento que causou mais forte impressão foi o do psicólogo inimigo dos gibis. Suas palavras ainda ecoavam na opinião pública quando os senadores aconselharam os editores a criarem um código de censura, antes

que alguém o fizesse por eles. As empresas da área entenderam o recado e imediatamente se reuniram para criar o *Comics Code* – um código que atrasou em mais de 20 anos o desenvolvimento dos quadrinhos na América. As revistas da EC Comics, as mais revolucionárias da época, foram quase que totalmente proibidas. A **MAD** se salvou apenas por ter mudado de formato, o que a deixou fora do código.

Entretanto, as pesquisas de Fredrick Werthan, que deram origem ao livro Sedução dos inocentes, tinham erros metodológicos básicos e graves. O primeiro deles é o teste do falseamento. A metodologia científica prevê que um cientista deve criar uma hipótese e testá-la, procurando não provas de que ela está certa, mas provas de que ela está errada. Além disso, o cientista deve estar atento às chamadas variáveis intervenientes, aquelas coisas que não estão sendo estudadas, mas podem interferir nos resultados. Werthan não fez nem uma coisa nem outra. Ao invés de testar sua hipótese, ele procurou apenas provas de que ela estava correta. Ademais, ele ignorou completamente todas as outras variáveis que poderiam estar provocando a delinqüência juvenil. Num caso de um garoto que matou um homem por diversão, por exemplo, ele ignorou completamente o fato de que o garoto tinha diversas armas em casa e era fanático por elas para concentrar-se apenas no fato de que o garoto lia gibis.

Hoje em dia as pesquisas de Werthan são motivo de piada nos meios científicos, mas tiveram grande repercussão, criando um preconceito contra essa mídia que existe até hoje.

A campanha do Dr. Fredric Werthan contra os quadrinhos teve um grande impacto no Brasil e até hoje é a origem do preconceito contra essa mídia.

A Warren

Em 1964 as bancas norte-americanas viram aparecer uma revista sobre os filmes de terror chamada *Famous Monsters of Filmland* (Monstros Famosos do Cinema). O editor era o desconhecido Jim Warren.

Em certo número de sua revista, Warren publicou uma HQ de terror e ficou esperando a reação. Ele temia que a revista fosse boicotada pelo Comics Code, que regulava os gibis americanos e havia acabado com a editora EC, especializada em terror. O gênero era totalmente proibido, mas ninguém prestou atenção àquela HQ. Warren logo percebeu que o formato magazine (20,5 x 27,5 cm) era visto como sendo para adultos e, portanto, não estava sob controle do código. Era o sinal verde para lançar uma revista só de terror, no novo formato e em preto e branco.

Assim, no inverno de 1964 surgia a revista *Creepy* (algo como assustador). No ano seguinte surgia a *Eerie*, seguindo a mesma linha. As duas revistas juntavam a nata da EC Comcs, com artistas como Joe Orlando, Frank Frazetta e Reed Crandall. Além disso, foram se somando aos poucos novos artistas, como Steve Dikto, Gene Colan, Neal Adams, Richard Corben, Berni Wrightson, entre outros.

Para editar as revistas e escrever as histórias foi contratado Archie Goodwin, um roteirista mediano no gênero super-hérois, mas sempre muito criativo em outros gêneros. Além de um ótimo autor, Goodwin era adorado pelos desenhistas, que se esmeravam nas histórias para agradá-lo. Posteriormente foi contrato também o editor e roteirista Bill Dubay.

Na década de 1970, a revista vivia sua fase áurea, mas ao mesmo tempo enfrentava um problema: editoras maiores, como a Marvel, começaram a entrar nesse mercado e a oferecer maiores benefícios aos desenhistas. Então, justamente quando as revistas mais vendiam, começou a faltar mão-de-obra. A solução foi dada por Bill Dubay, que entrou em contrato com um grupo de artistas espanhóis para substituir os americanos que estava debandando.

O que era um problema acabou virando a favor da editora: os novos artistas espanhóis contratados eram espetaculares e deram início à fase de ouro da Warren, produzindo as melhores histórias

de suspense, terror e ficção-científica da década de 1970. Entre os novos artistas, destacavam-se Esteban Maroto, com um traço psicodélico que foi imitadíssimo na época. Outra atração espanhola era José Ortiz.

Foi na Warren que surgiu a mais famosa vampira dos quadrinhos (embora não tenha sido a primeira. Esse posto é ocupado por Mirza, do brasileiro Eugênio Colonnese): a Vampirella. A personagem estreou em 1969 e transformou-se logo num sucesso. A roupa foi criada por Trina Robbins, mas a personagem acabou sendo delineada visualmente pelo grande Frank Frazetta.

No Brasil, as histórias da Warren foram publicadas na revista Kripta, da editora RGE e durou 60 edições, com grande sucesso. O slogan, usado na propaganda de TV, era ¨Com Kripta, qualquer dia é sexta-feira e qualquer hora é meia-noite¨, tornou-se célebre.

O terror no Brasil

Como dito anteriormente, início da década de 50 nos EUA foi marcado pelo surgimento da editora EC. No rastro do sucesso da EC muitas outras editoras passaram a investir no terror, inundando as bancas norte-americanas de gibis do gênero.

O sucesso dessas publicações se estendeu ao Brasil. Várias editoras pequenas publicavam e republicavam o material da EC e outras editoras norte-americanas com sucesso.

Entre 1952 e 1954, dez novas revistas de terror foram lançadas. A cada ano, uma nova editora entrava no mercado. Mas a fonte secou quando a EC Comics foi perseguida nos EUA e as revistas de terror proibidas por lá. Sem material inédito e com um público ávido por novas histórias do gênero, os editores foram obrigados a contratar artistas nacionais. Começava a chamada fase de ouro da HQ brasileira e aquela que ficou conhecida como Primeira geração de quadrinistas nacionais.

Editoras como a La Selva conseguiram grande êxito, mas ninguém se arriscava a lançar uma revista só de quadrinhos nacionais.

A virada, que realmente marcaria a era de ouro dos quadrinhos nacionais, aconteceu em 1959, quando Jaime Cortez e Miguel Penteado lançaram a editora Continental. A proposta era publicar unicamente artistas nacionais. As revistas da Continental vinham com uma tarja verde-amarela com os dizeres: “Escrita e desenhada totalmente no Brasil”.

O interessante dessa fase é que boa parte dos seus principais artistas eram estrangeiros. Eugênio Colonese era italiano, Rodolfo Zalla era argentino, Jaime Cortez, português.

Além de lançar várias revistas de terror, todas com sucesso, a editora também foi primeira a editar as revistas de Maurício de Souza, com o gibi do Bidu (que na época era protagonista e depois viraria personagem secundário da Turma da Mônica).

Um erro de um funcionário da Junta Comercial fez com que a editora fosse obrigada a mudar de nome. É que já existia uma outra empresa chamada Continental e, pior, em processo de falência e cheia de credores. Para se livrar dos cobradores, o jeito foi mudar o nome para Outubro (uma homenagem à revolução russa). Depois, até esse nome teve de ser alterado, por que Victor Civita havia registrado todos os meses do ano.

Segundo Gonçalo Júnior, ¨O começo da outubro foi marcado pelo idealismo e pela descontração dos colaboradores, que dividiam seu tempo entre o trabalho nas revistas e a reestruturação do movimento de nacionalização dos quadrinhos – que ganharia força a partir de 1961¨.

É bem provável que esses artistas viessem a transmitir suas experiências para uma nova geração, contribuindo assim para a criação de um quadrinho genuinamente nacional. Infelizmente esse processo foi abortado pela intervenção da ditadura militar, que começou a perseguir as publicações nacionais de terror. Miguel Penteado chegou a ser chamado pela polícia para dar explicações e foi pressionado a deixar de publicar terror. A censura não poupava nem mesmo as histórias infantis. Exemplo

disso é o banho de chuveiro do Cebolinha, que foi cortado pelos censores.

Com isso, as revistas foram sendo canceladas, ou perdendo qualidade e muitos dos melhores artistas migraram para outras áreas, como a publicidade ou a ilustração de livros didáticos.

Isso fez com que os novos quadrinistas tivessem pouco contato com a primeira geração e tivessem que começar tudo do zero. Isso certamente atrasou em muito a criação de uma linguagem nacional de quadrinhos.

Mirza, a mulher vampiro

A primeira vampira de sucesso dos quadrinhos surgiu no Brasil. Trata-se de Mirza, criação do desenhista italiano naturalizado brasileiro Eugênio Colonesse e do roteirista Luís Meri. A personagem surgiu na época de ouro dos quadrinhos de terror nacional, na década de 1960.

Nessa época, Colonnese e Rodolfo Zalla tinham um estúdio, o D´Arte, especializado em quadrinhos, no qual chegavam a produzir 300 páginas por mês nos mais diversos gêneros (dos super-heróis aos de guerra). Um dia José Sidekerskis, da editora

Jotaesse os procurou e pediu que Colonesse criasse uma personagem vampira.

No dia seguinte surgia Mirza. O nome era uma variação de Mylar, super-herói de sucesso, criado por Colonesse. ¨Não parecia nome de uma mulher, tanto que resolvi acrescentar no título ´a mulher vampiro´ para acentuar mais. Hoje se você pesquisar na lista telefônica, vai encontrar várias Mirzas, mas naquele tempo não existia¨, lembra Colonnese.

A revista foi publicada em 1967 e virou um hit. Dos 35 mil exemplares impressos, sobravam pouco mais de mil. Além disso, a redação da editora começou a receber várias cartas de fãs pedindo a continuidade da personagem. O interessante é que as histórias conseguiam captar muito bem o clima erótico, elemento essencial do terror vampiresco. O roteirista Luis Meri escrevia de acordo com as orientações de Colonnese, mas de vez em quando colocava uma inovação, como uma festa de lésbicas.

Apesar do sucesso, o gibi durou apenas 10 números. A razão disso foi a mudança de ramo do desenhista. Um dia Rodolfo Zalla procurou Colonnese com a proposta de desenhar para livros didáticos. Este respondeu que não sabia fazer livros didáticos, pois sua especialidade era quadrinhos. ¨Uma cenoura que você fizer para um livro didático paga mais que cinco páginas de quadrinhos¨, rebateu Zalla. Foi o bastante para convencer o amigo. Dedicando-se apenas às ilustrações didáticas, o criador

deixou de lado sua personagem, que ainda seria republicada, no início dos anos 1970, pela Editora Regiart, de forma pirata. Essa publicação manteve o interesse pelos leitores.

Na década de 1980 houve um renascimento dos quadrinhos nacionais e Colonnese acabou voltando à sua personagem mais famosa, pelas editoras Press, D´arte e Vecchi.

Eram outros tempos, de abertura política e a vampira ganhou contornos mais sensuais. Se antes ela usava um vestido longo, que cobria até suas pernas, agora ela usava decotes generosos e vestidos curtos, quando não lingiere sensual. O roteirista Osvaldo Talo colaborou nessa fase dando um passado para a personagem: ela seria uma condessa chamada Mirela Zamanova. Uma nova história, na revista Metal Pesado, apresentou uma versão totalmente erótica da vampira.

Desde então, Mirza tem voltado em edições especiais, para jubilo dos fãs. E, quando se fala que Vampirella é a primeira vampira dos quadrinhos, ele se lembram que a grande criação de Colonnese é bem anterior.

Peanuts

A tira que trouxe a psicanálise para os quadrinhos

A tira **Peanutz** foi criada por Charles Schulz no início da década de década de 1950 e rapidamente tornou-se um sucesso, chegando a aparecer em mais de 2600 jornais em todo o mundo, tendo um público leitor estimado em 355 milhões, em 75 países.

Na década de 1970 o sucesso da tira levou ao surgimento do desenho animado, que era pessoalmente supervisionado por Schulz. Ao invés de descaracterizar a obra, o desenho ampliou-a para além dos limites dos quatro quadros diários.

Conta-se que um psiquiatra, chegando ao seu consultório, encontrou um bilhete de seu primeiro paciente, dizendo que estava dispensando o tratamento com médico, pois havia encontrado a causa de seus traumas. E ilustrava a situação com uma tira de Peanuts.

A história, real ou lendária, ilustra a incrível capacidade que Schulz tinha de perceber os dramas e traumas humanos, sintetizando-os na figura de crianças. Umberto Eco disse que ¨a poesia dessas crianças nasce do fato de que nelas encontramos todos os problemas, todas as angústias dos adultos que estão nos bastidores¨.

Nessa história aparentemente ingênua, encontramos os mais variados tipos humanos e seus conflitos.

Charlie Brown, o personagem principal, é o estereótipo do fracassado. Ele não consegue empinar uma pipa ou chutar uma bola. A única vez em que ganhou algo na vida, o prêmio foi um corte de cabelo. ¨Mas eu sou careca, e meu pai é barbeiro!¨ retrucou ele. Noutra ocasião, dançou com a rainha do baile, mas depois foi incapaz de lembrar disso.

Se Charlie Brown é o a bigorna, na qual batem todos os males e dissabores da vida, a menina Lucy Van Pelt, irmã de Linus, é o martelo. Sua vida é provocar traumas no pobre Minduim, mostrando a cada momento o quanto ele é incapaz. Sua tirada mais clássica é fazer Charlie Brown acreditar que finalmente será capaz de chutar a bola, para tirá-la no último momento. Interessante que, apesar disso, ninguém jamais pensa em culpá-la pela derrota do time. O culpado é sempre aquele que não conseguiu chutar a bola.

Uma biografia escrita recentemente com o título de *Schulz and Peanuts* dá a entender que o próprio autor colocava suas neuroses nos quadrinhos, razão pela qual elas parecem tão reais. O autor descreve Schulz como um homem solitário, tímido e infeliz, dominado por figuras autoritárias, como sua primeira esposa e sua mãe, ambas representadas na personagem Lucy. Schulz se identificaria tanto com Charlie Brown, o fracassado, quanto com Schroeder, o músico. Este

último seria o lado artístico, através do qual ele se libertaria da tirania da esposa. Sintomaticamente, outra cena famosa é a de Lucy tentando conseguir a atenção do pianista, que a despreza solenemente enquanto toca.

Nesse sentido, Snoopy, provavelmente, representaria a liberdade criadora. Se Charlie Brown é o pé no chão, as tristezas e agruras da vida, Snoopy pode viajar o mundo e até mesmo ser um famoso piloto da I Guerra Mundial. Não por acaso, Charlie Brown é o personagem predileto dos adultos, que vêm nele seus traumas (a tirinha é a mais recortada, exibida e enviada a colegas nos EUA) e Snoopy é o personagem preferido das crianças pequenas, que ainda vislumbram na vida mais seus pontos positivos que negativos.

Mesmo depois da morte do autor, as tiras de Peanuts (ou Snoopy) continuam sendo republicadas em jornais e coletâneas e encantando crianças e adultos.

O homem dos patos

No final da década de 1920, Walt Disney estava inconsolado. Ele havia acabado de perder os direitos sobre seu personagem Osvald, o coelho para Charles Mintz. Para compensar, ele criou outro personagem inspirando-se num

camundongo que costumava visitar seu escritório. Assim nascia o divertido **Mickey**, com sua cabeça grande, pernas finas e sapatos grandes, como um menino que tivesse vestido os sapatos do pai. Inicialmente, o camundongo deveria se chamar Mortiner, mas Disney acabou mudando de idéia (alguns autores creditam a mudança à esposa do desenhista). Em 1928 estreou o primeiro curta-metragem do personagem, e também o primeiro desenho animado sonoro da história, tornando-se logo um sucesso.

Não tardou para que o personagem migrasse para as tiras. Floyd Gottfredson foi escolhido para fazer a adaptação.

Outro personagem surgido nas animações também logo ganharia sua versão em quadrinhos: o **Pato Donald**. O desenhista Al Taliaferro adaptou o filme A galinha sábia para as tiras e depois o resultado foi copilado em um gibi com grande sucesso.

Mas o personagem realmente só se tornaria célebre após a entrada de Carl Barks no título. Barks foi um fracasso em diversas profissões, de cowboy a carpinteiro, passando por condutor de mulas e impressor. Não conseguindo sucesso em nada, ele decidiu investir no sonho de ser desenhista. Seu primeiro trabalho foi numa revista humorística, mas um dia ele viu um anúncio da Disney, procurando animadores e se candidatou. Foi colocado no setor de roteiros e ajudou a criar gags visuais para mais de 40 curta-metragens.

Certa vez ele foi escolhido para participar de um longa do **Pato Donald** intitulado O Ouro do Pirata. O projeto não saiu do papel, mas mesmo assim Disney resolveu transformar o material em uma revista em quadrinhos e convidou Barks para fazer a adaptação. Foi um sucesso tão grande que a editora Dell-Western lhe ofereceu um emprego como quadrinista.

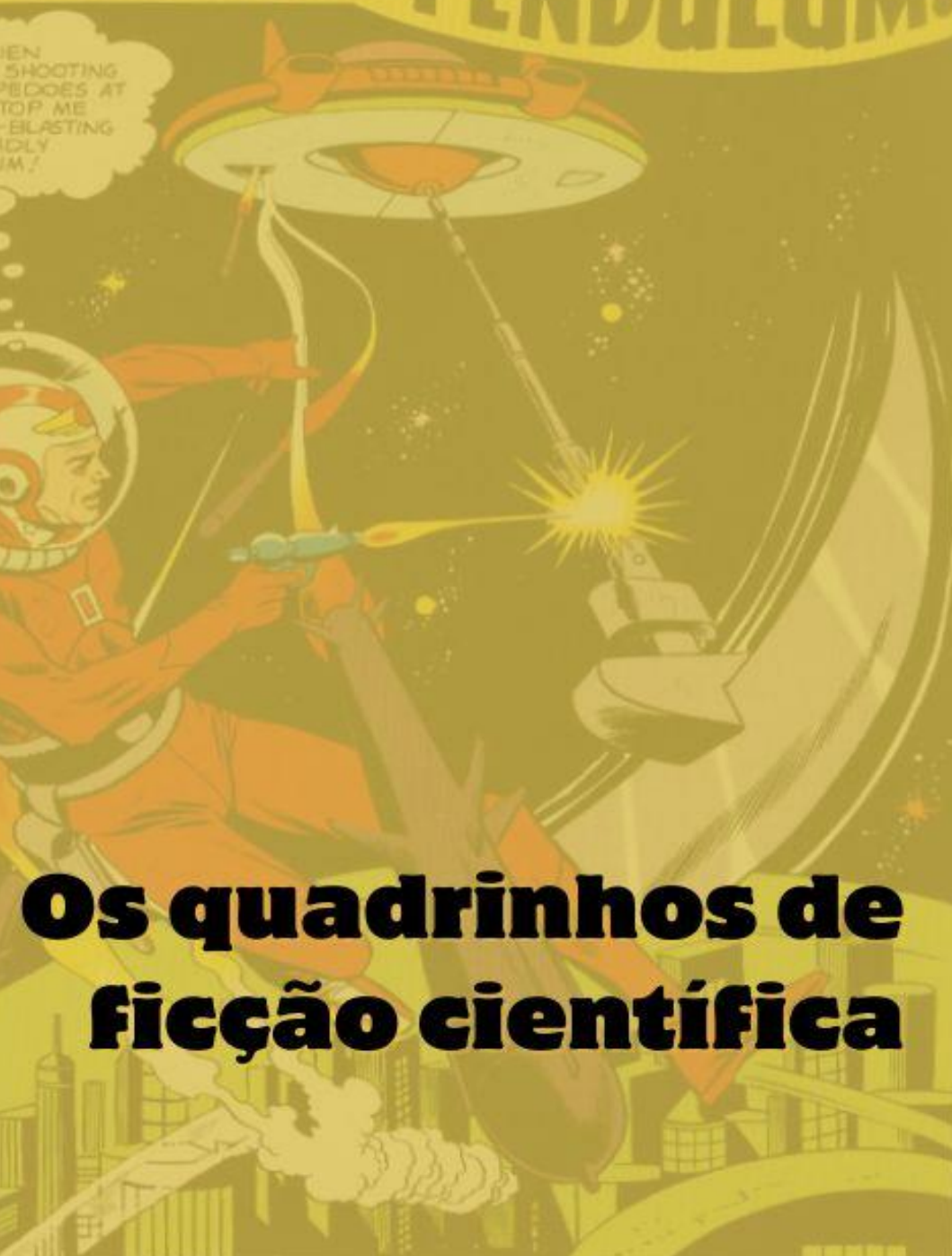
Barks estava, enfim, no seu elemento. Em 1947 ele criou o **Tio Patinhas**, baseado no personagem sovina do Conto de Natal, de Dickens. Criado para uma única história, ele agradou tanto que logo ganharia revista própria. Barks continou desenvolvendo a mitologia dos patos com a criação de outros personagens, como o inventor Professor Pardal e o sortudo Gastão.

Tio Patinhas logo se tornou um personagem extremamente popular, graças quase que exclusivamente às histórias de Barks.

Segundo a enciclopédia Históira de los Comics, o que fazia de Barks um gênio não era sua criatividade ou seus desenhos, embora ambos fossem ótimos. O que o transformou em gênio foi a autenticidade dos mundos que criou. Essa autenticidade surgia tanto da experiência de vida quanto das pesquisas minuciosas que fazia para suas histórias.

Um exemplo de mundo criado é a vila quadrada, um local perdido nos Andes em que tudo era quadrado (até os ovos!) e as formas arredondadas eram proibidas.

As histórias de Barks embalaram a infância de milhões de crianças em todo o mundo. Quando ele parou de produzir, foi como se fosse criado um vácuo nos quadrinhos Disney.

Atualmente, o quadrinista Disney mais famoso é Don Rosa, um fã tão inveterado de Carl Barks que faz de todas suas HQs uma homenagens ao homem dos patos.

Os quadrinhos de ficção científica

Os quadrinhos de ficção científica

Na década de 1950, com a crise nos quadrinhos de super-heróis, as editoras tentaram vários gêneros alternativos. Um dos gêneros de maior sucesso foi a ficção-científica.

Embora a FC existisse nas tiras de jornais desde o final da década de 1920, foi só na década de 1950 que os gibis do gênero começaram a fazer grande sucesso nos gibis. *Strange adventures* (1950) e *Mystery in Space* (1951), dois lançamentos da National, puxaram a fila. As revistas eram compostas de histórias curtas, sem continuação ou personagens fixos. A ação estourava em qualquer lugar do espaço ou em qualquer período temporal.

A editora EC Comics, embora fosse especializada em terror, deu uma grande contribuição à FC nos quadrinhos, aproximando-a do que era feito na literatura. Aliás, Ray Bradbury, um dos grandes escritores do gênero, era fã e colaborador da editora.

As histórias da EC eram instigantes, sempre com finais surpreendentes. Numa história, por exemplo, os terrestres vão ter seu primeiro contato com seres de outro planeta. À medida que se aproximam, contam, pelo rádio, a história da humanidade e de

suas guerras. No final, ao descerem, descobre-se que os terrestres são ratos, a única espécie que sobreviveu a uma guerra atômica.

Com a perseguição aos quadrinhos, os gibis de ficção da EC foram cancelados e os da National se tornaram inócuos, com histórias bobas, como a de um robô que precisa encontrar a cabeça na qual está a informação que salvará a terra.

Em 1958, o escritor Gardner Fox volta a dar vitalidade ao gênero, relacionando-o com os super-heróis. Ele recebeu, do editor Julius Schwartz, a missão de criar um herói espacial para estrelar a revista Mystery in Space. Então criou **Adan Strange**, um norte-americano que era arremessado a 25 trilhões de milhas no espaço ao ser capturado pelo raio zeta, indo parar no planeta Rann. Lá, usando apenas sua esperteza e um par de jatinhos que lhe permite voar, ele se torna o herói local.

O sucesso de **Adan Strange** fez com que a DC encarregasse Gardner Fox de ressuscitar um herói da era de ouro, o **Gavião Negro**. Na versão clássica, ele era Carter Hall, a reencarnação de um príncipe egípcio. Na nova versão, era Katar Hol, um policial do planeta Thanagar que vem à Terra. Com arte de fenomenal de Joe Kubert, a série tornou-se um sucesso.

Tanto o **Gavião Negro** quanto Thanagar passaram a exercer papel fundamental na cronologia da DC Comics desde então.

Os fumetti

Os quadrinhos Bonelli

Apesar da forte concorrência dos quadrinhos americanos e dos mangás, os quadrinhos italianos ainda sobrevivem e fazem sucesso em vários países principalmente na forma de gibis grossos, com histórias em preto e branco, muitas vezes tratando do velho oeste americano. São os fumetti, cujo melhor exemplo é Tex.

Após a II Guerra Mundial, a Itália parecia buscar uma identididade cultural e ela, em muitos sentidos, foi conseguida através do fumettis. O primeiro personagem a fazer sucesso no pós-guerrra foi **L´Asso di Piche**, com roteiro de Alberto Ongaro e desenhos de Mario Faustinelli e Hugo Pratt. O personagem era uma mistura de **Fantasma**, **Batman** e **Spirit** e fez pouco sucesso de público, mas garantiu contratos para que seus autores fossem atuar na Argentina.

Na década de 1950 os editores italianos viram as vendas dos comics americanos decaírem e resolveram investir em produtos nacionais.

Tex Willer, surgido em 1948 foi o personagem que fez mais sucesso. Ele é um ranger, casado com a filha de um chefe índio, com quem tem um filho, Kit. Até então, a maioria dos faroestes mostravam os índios apenas como selvagens a serem mortos. **Tex** revolucionou ao mostrá-los com simpatia. Mas, segundo a História de Los Comics, a razão do sucesso estava principalmente no desenho realista e ágil de aurélio Galleppini e nos roteiros de Gian Luigi Bonelli, sempre muito exatos nas informações históricas e geográficas. ¨Sempre tenho tentado recriar a verdadeira atmosfera do velho oeste, em que homens justos se viam obrigados a usar a lei do colt para reprimir os abusos e violências de homens sem escrúpulos. Por isso, tenho usado uma linguagem forte e roteiros violentos¨, declarou Bonelli.

A editora Bonelli praticamente padronizou os quadrinhos populares italinos, publicando gibis auto-contidos, com histórias longas em preto e branco.

Depois de **Tex**, outro grande sucesso foi **Zagor**, criado por Guido Nolitta (pseudônimo de Sergio Bonelli, filho do criador de Tex) e idealizado graficamente por Gallieno Ferri , uma mistura de faroeste com fantasia.

A editora criada por Bonelli torna-se a casa dos principais criadores italianos. Seu filho Sérgio iria substitui-lo não só na administração, mas também nos roteiros e acabaria se revelando um ótimo redator.

Aos poucos, a editora diversifica sua linha de gibis, com personagens como **Mister No** (um aventureiro), **Nick Raider** (um policial em Nova York), e **Dylan Dog** (um detetive geralmente envolvido com histórias de terroro) e um faroeste diferente de que se tinha visto até então, **Ken Parker**.

Dylan Dog

Dylan Dog foi criação de Tiziano Sclavi, um jornalista e escritor italiano, fã de terror. Sclavi dotou sua série de uma bem elaborada mitologia que conquistou os fãs. Assim, Dylan é um ex-agente da Scotland Yard, ex-alcoólatra, que vive de solucionar casos misteriosos envolvendo vampiros, lobisomens, múmias e mais todo tipo de monstros e pesadelos. Ele usa sempre calça jeans, camisa vermelha e blazer preto, mora em uma casa que tem uma campainha que grita, toca clarinete quando precisa refletir sobre algum caso e faz muito sucesso com as mulheres.

Dylan tem como assistente o piadista Grouxo, baseado no comediante Grouxo Marx, que dá o alívio cômico para a série. Mesmo nos piores momentos, Grouxo tem uma piada na manga. Algumas delas:

“Ontem salvei uma mulher que estava para ser violentada. Bastou eu me controlar.”

“As mulheres são loucas por mim! Ontem à noite uma garota ficou batendo na minha porta durante horas, mas eu não a deixei sair”.

“Sei ficar em silêncio em quinze idiomas”.

“Este papagaio é estraordinário, senhora! Bota ovos quadrados. E sabe falar? Bem, sabe dizer ai”.

Quando o desenhista perguntou a Sclavi como deveriam ser as feições do personagem, este respondeu: “Como Rupert Everett”. Fazer personagens como feições de gente famosa não é novidade nos comics italianos. **Ken Parker**, por exemplo, é a cara de Robert Redford. Esse expediente parece aumentar ainda mais a aura pop dos personagens.

Sclavi juntou tudo num mesmo caldeirão: referências pop, romantismo, humor, terror e até surrealismo. Sim, alguns das melhores histórias do personagem são aquelas em que se perde a referência do real e parece que o leitor entrou num mundo onírico em que qualquer coisa pode acontecer.

O sucesso extraordinário de detetive do pesadelo fez com que a editora Sérgio Bonelli, que publica o personagem, criasse o *Dylan Dog Horror Festival*, uma exibição de filmes à qual

comparecem milhares de pessoas vestidas de monstros ou como personagens da série. Além do festival, Dylan serviu de inspiração para agendas, adesivos, embalagens, jogos, vide-games, campanhas contra as drogas, simpósios e teses acadêmicas. Nas palavras do jornalista Sidney Gusman, Sclavi conseguiu criar uma história em quadrinhos de autor que, ao mesmo tempo, é imensamente popular.

Ken Parker

Já Ken Parker foi em criado em 1974, pelo roteirista Giancarlo Berardi e pelo desenhista Ivo Milazzo.

Uma primeira diferença da série estava no traço de Milazzo, que destoava do desenho realista que se usava até então no gênero. Seu estilo era simples, estilizado, mas altamente dinâmico e expressivo. O fato do personagem ser baseado no ator Robert Redford também era uma novidade na época.

Mas o grande diferencial de **Ken Parker** estava mesmo nos roteiros. **Ken Parker** é o mais humano dos cowboys. Berardi inovou logo nos primeiros números fazendo com que o herói perdesse a memória e fosse morar com os índios, sendo chamado de Chemako (aquele que não se lembra).

Durante décadas os índios foram retratados nos quadrinhos como animais ferozes e bárbaros. Algumas histórias em quadrinhos, como Tex e Blueberry já haviam começado a mostrar uma visão mais positiva dos índios, mas seria apenas com Ken Parker que os nativos norte-americanos seriam retratados de forma realista e como vítimas dos massacres dos homens brancos que invadiam suas terras.

O episódio demonstrou bem alguns dos principais méritos da série: o de mostrar o outro lado do velho Oeste. **Ken Parker** convive não só com índios, mas com baleeiros e esquimós.

Os episódios Terras Brancas e a Nação dos Homens, em que o personagem convive com os esquimós, é praticamente uma aula de roteiro de como o roteirista deve pesquisar sobre o ambiente em que se passa a história para escrevê-la. Os costumes e forma de vida dos esquimós são retratados com um realismo impressionante para a época, elevando a série muito além do que era feito com o gênero faroeste.

Não bastassem essas inovações, **Ken Parker** ainda brincava com outros gêneros, experimentando outras possibilidades. No episódio quatro, Homicídio em Washington, Berardi introduziu uma trama policial, o que ocorreria em vários outros volumes. Na história Boston, por exemplo, **Ken Parker** contracena com grandes detetives literários, como **Sherlock Holmes** e **Poirot** e acaba sendo o responsável pela solução de um crime em uma locomotiva.

Outro grande diferencial de Ken Parker era a construção detalhada dos personagens secundários, que muitas vezes parecem roubar a cena, tornando-se a grande atração do gibi. É o caso da menina Pat O´Shane, uma personagem tão carismática que, embora tenha aparecido em poucos números, é lembrada com carinho por todos os fãs da série.

A única limitação do gibi parecia ser mesmo a imaginação do roteirista. O público de faroeste, normalmente muito conservador, reagiu bem a essas inovações e a revista **Ken Parker** se estabeleceu no gosto do público, ganhando fãs fieis especialmente entre as pessoas com maior nível intelectual. A revista durou dezenas de números e teve até mesmo álbuns de luxo.

Em uma das últimas histórias, Berardi e Millazzo voltaram a inovar apelando para a metalinguagem. Na história A terra dos heróis, desenhista e roteirista contracenam com o personagem numa história que inclui uma verdadeira multidão de convidados especiais: de Pinóquio ao Zorro, passando pelo ator Orson Welles.

Em tempo: fumetti, a forma como os quadrinhos são conhecidos na Itália, significa fumaça, e é uma referência aos balões de diálogos.

Os quadrinhos argentinos

Argentina

A década de 30 foi marcada na Argentina pelo governo do presidente Perón. Influenciado pelo nacionalismo nazi-fascista, Perón resolveu acabar com a forte influência estrangeira dos quadrinhos em seu país proibido a importação de material americano. A proibição durou apenas alguns anos, mas foi o bastante para fortalecer a HQ platina, criando uma das escolas mais fortes do mundo.

Antes da proibição já existiam quadrinhos de sucesso, como o índio Patoruzú, criado por Dante Quinterno, em 1929. Mas foi a partir do governo Perón que a HQ platina teve um salto. Surgiram grandes publicações, como a “Rico Tipo’ “Intervalo’; e “Aventura” que iriam alcançar a incrível marca de 165 milhões de exemplares por ano - metade do que se lia num pais cuja capital tinha mais livrarias do que todo o Brasil.

Na Argentina não só as crianças, mas também os adultos foram conquistados pelos quadrinhos. O mercado se tornou tão forte que até mesmo roteiristas e desenhistas europeus foram trabalhar na Argentina, como aconteceu com Hugo Pratt e René Goscinny, criador do Asterix.

Era a inversão: os quadrinistas argentinos lutavam de igual para igual com os seus concorrentes estrangeiros.

Um dos maiores responsáveis pelo sucesso da HQ Argentina foi o editor e roteirista Héctor Germán Oesterheld. Filho de uma argentina e um alemão, ele estudou se formou em geologia, mas abandonou a profissão para se dedicar aos roteiros de quadrinhos. Durante sua fase mais criativa ele era mais lido que Jorge Luís Borges, o mais famoso escritor argentino, que chegou a se declarar fã do roteirista.

Seus roteiros se destacavam pelo conteúdo humano e pela crítica social. O **Eternauta**, sua obra-prima, conta a história da invasão de Buenos Aires por alienígenas durante um rigoroso inverno com uma nevasca mortal.

A série surgiu em 1957, quando, decidido a lançar uma revista seriada semanal, o roteirista indagou de um dos principais desenhistas de sua editora que tipo de quadrinhos gostaria de fazer, ao que López respondeu que preferia fazer algum tipo de ficção científica realista.

Oesteherld escreveu em decorrência de seu fascínio pela história de Robison Crusue, personagem que, após um naufrágio, se vê sozinho em uma ilha deserta.

Paradoxalmente, o Eternauta quase nunca está só. Embora a história refletisse sobre a solidão do homem preso, cercado não

mais pelo mar, mas pela morte, a verdade é que o protagonista sempre está acompanhado de família, amigos. Ele é um herói coletivo, que não age sozinho.

A estreia aconteceu na primeira semana de 1957, no suplemento *Hora Cero Semanal*. Era a terceira revista publicada pela editora criada por Oesterhedl em sociedade com o irmão, Jorge Mora.

Semana a semana, a história foi evoluindo, mistérios aumentando, personagens aparecendo e se mostrando tridimensionais, a exemplo dos Mãos, usados pelos invasores para coordenar as ações dos alienígenas. E, a cada semana, foi ganhando mais leitores.

Em 1976 foi lançado um álbum com a primeira versão, que teve ótima aceitação, o que levou a editora Record a encomendar para o roteirista e para o desenhista original uma continuação da história. O Eternauta II foi publicado em capítulos mensais a partir de dezembro de 1976 e finalizado em abril de 1978. O roteirista não chegou a ver essa versão impressa, pois foi preso pela ditadura argentina em abril de 1977. Provavelmente morreu na prisão, assim como suas quatro filhas, duas delas grávidas.

Outro grande sucesso da HQ argentina é Mafalda. Essa garotinha inteligente e fã dos Beatles surgiu por acaso, em 1962, para uma campanha publicitária de eletrodomésticos. Ela deveria

ser a mascote de uma empresa e seu nome deveria começar com as mesmas letras da empresa, M e A. Quino desenhou a personagem e chamou-a de Mafalda, mas a empresa acabou recusando a campanha.

No ano seguinte, o semanário Primera Plana solicitou a Quino uma tira cômica e ele tirou da gaveta a personagem criada para a campanha publicitária. A personalidade atrevida, já existente na versão anterior foi destacada e, em setembro de 1964 Mafalda estreou no semanário onde passou seis meses.

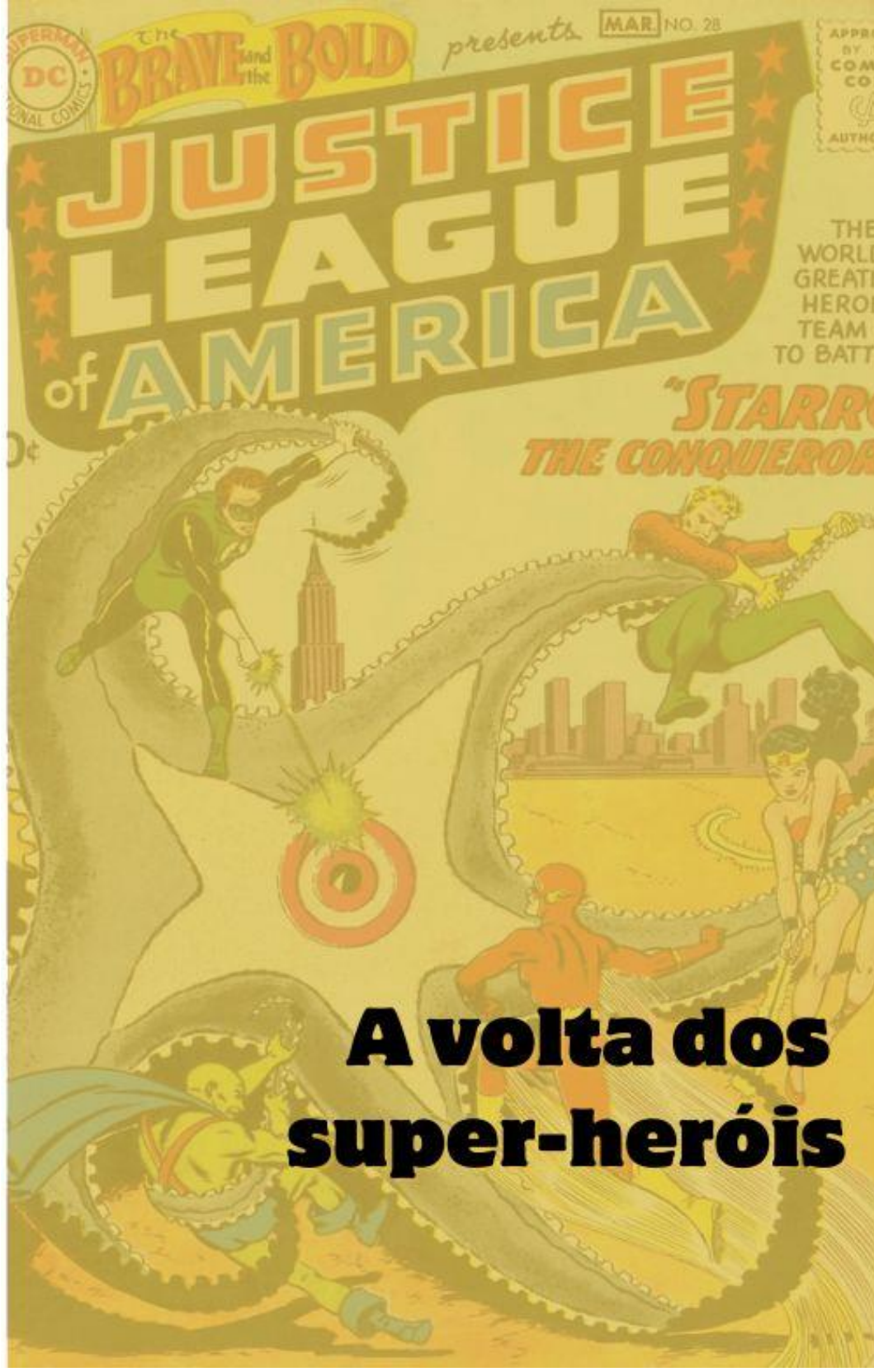
Em 1965 a personagem migrou para o diário El mundo, de Buenos Aires, um dos mais lidos da Argentina, e começou sua escalada de sucesso. Logo vários outros jornais estavam republicando as tiras.

Em 1966, um pequeno editor de Buenos Aires lançou um álbum com tiras já publicada em jornal. Apesar de não ter havido um grande divulgação, a publicação se esgotou em 12 dias. Logo várias editoras na América latina começam a publicar álbuns com a personagem com grande sucesso. Na Itália, o álbum da personagem ganha prefácio de Umberto Eco, um dos mais importantes intelectuais daquele país, que escreve: ¨O universo de Mafalda não é apenas o de uma América Latina urbana e desenvolvida; é também, de modo geral e em muitos aspectos, um universo latino, o que a torna mais compreensível do que muitos personagens de quadrinhos norte-americanos¨.

De fato, esse é um dos grandes méritos de Mafalda e é o que a distingue de Peanuts, de Charles Schulz. Charlie Brown reflete a realidade e as neuras do norte-americano típico. Mafalda é a contestadora, revoltada com as injustiças do mundo.

Se Peanuts está mais para a psicologia, Mafalda está mais para a sociologia. A sociedade latin-americana está lá representada nos personagens da tira. Manolito, por exemplo, é o filho do dono da mercearia. Ele está plenamente integrado ao capitalismo de bairro. De tudo na vida, só o dinheiro tem valor e mesmo uma ação simples como brincar de iô-iô tem como objetivo divulgar a mercearia do pai. Filipe é um sonhador que fantasia com tudo. Suzanita só pensa em casar.

Quando a ditadura militar se instalou na Argentina, uma nova personagem se agregou à tira: a pequenina Liberdade.

Algumas das melhores tiras da Mafalda tinham como personagem coadjuvante um globo terrestre, quase sempre doente. Quino sempre foi muito bom em metáforas.

A volta dos super-heróis

A volta dos super-heróis

Na década de 1950, as revistas de super-heróis entraram em crise. As vendas foram caindo cada vez mais e a maioria das editoras migrou para outros gêneros, como o terror, o romântico e o faroeste. Apenas os personagens mais populares, como o **Super-homem** e o **Batman**, ainda continuavam vendendo bem.

Então, em 1956, a editora National (atual DC Comics) teve a idéia de relançar alguns heróis da era de ouro dos super-heróis.

O primeiro personagem escolhido foi o velocista **Flash**. Para editar a revista foi escolhido Júlio Schwartz, que editara a revista original, na década de 1940. Acontece que Schwartz não gostava do personagem, muito menos do uniforme, e pediu para o escritor Robert Kanigher e os desenhistas Carmine Infantino e Joe Kubert para reformularem totalmente o personagem, inclusive com um uniforme que destoasse completamente daquele usado na era de ouro (que era baseado no deus Hermes). Assim, o novo personagem era alter-ego de Barry Allen, um cientista da polícia que ganhava poderes ao ser banhado por produtos químicos.

Ex-agente literário de escritores de ficção-científica, Schwartz resolveu dar um ar científico ao personagem acrescentando notas de rodapé explicando, por exemplo, que Flash conseguia atravessar objetos sólidos vibrando velozmente as moléculas de seu corpo.

Deu certo. A nova abordagem agradou bastante os leitores, fazendo com que a revista do personagem inaugurasse a chamada Era de Prata dos super-heróis. Afinal, os tempos eram outros. Com a corrida espacial e a possibilidade de uma guerra nuclear, explicações científicas pareciam algo muito mais real do que magia.

O próximo personagem a ser revitalizado foi o **Lanterna Verde**. Enquanto o Lanterna da era de ouro parecia mais com Aladin e a lâmpada mágica, o novo era um patrulheiro espacial. Assim, o piloto de testes Hall Jordan recebe um anel de uma alienígena moribundo que fazia parte da tropa dos **Lanternas Verdes**. Com isso, ele se torna o novo patrulheiro, responsável pela área do universo em que está a Terra.

Em abril de 1958 estreou a primeira equipe de super-heróis da Era de Prata. A **Legião dos super-heróis** surgiu numa aventura do Superboy, mas logo foi conquistando fãs, que começaram a clamar por novas aventuras. A criação dos personagens com estranhos poderes e origens (Rapaz Cósmico, Garota de Saturno, Rapaz Triplo e Violenta Encolhedora, entre outros) foi obra do

roteirista Otto Binder, ex-roteirista do Capitão Marvel. Entretanto, a revista se tornou um sucesso após a entrada no título de um escritor novo, que mandava suas histórias por correio, chamado Jim Shooter. Um dia a editora convidou-o para conhecer a redação e todos levaram um susto: o novo talento era, na verdade, um garoto de 13 anos!

O sucesso desse revival dos heróis fez com que os editores da National decidissem reviver a **Sociedade da Justiça**. Mas Julius Schwartz achava que o nome Sociedade era formal demais, trocando-o por Liga, uma palavra conhecida dos jovens por causa das ligas de beisebol. O novo grupo reunia os principais heróis da editora e fez grande sucesso. Era a lógica do mais pelo mesmo: mais heróis pelo mesmo número de páginas. A **Liga da Justiça** estreou na revista *The Brave and the Bold* em março de 1960.

Além da reformulação dos personagens, outra grande sacada de Schwartz foi estreitar a comunicação com os leitores, ao criar a seção de cartas na qual apareciam os endereços dos fãs. Com isso, eles eram estimulados a trocar correspondência entre si e o resultado foi duplo: os gibis deixaram de ser leitura descartável para se tornarem itens colecionáveis e começaram a surgir vários fanzines, revistas feitas por fãs, que divulgavam os personagens e revelavam novos talentos. Alguns dos grandes escritores de quadrinhos, como Roy Thomas, surgiram nos fanzines.

A casa das idéias

Em 1961, uma partida de golfe mudaria a história dos quadrinhos de super-heróis. Os jogadores eram Martin Goodman, da Atlas (atual Marvel) e Jack Liebowitz, da National (atual DC Comics). Liebowitz comentou que a revista da **Liga da Justiça**, recentemente lançada, era um sucesso entre os leitores.

Goodman despediu-se e foi para a editora, pedir a Stan Lee que criasse uma cópia da Liga para aproveitar aquele interesse dos leitores por heróis clássicos reunidos num grupo.

Acontece que Stan Lee já estava de saco cheio daquilo. Ele se sentia mal, num campo editorial enfraquecido pela concorrência da televisão e perseguido por pais e professores. Além disso, queria fazer algo diferente. Ele tinha algumas idéias em mente, mas tinha medo de apresentá-las. Foi sua esposa que o convenceu que aquela era uma oportunidade de fazer o que queria: ¨Querido, se não der certo, o pior que pode acontecer será Goodman demiti-lo¨.

Então, ao invés de promover uma reunião de personagens clássicos, como **Namor** e **Capitão América**, ele propôs algo

completamente diferente. O novo grupo era formado por quatro de astronautas que, ao fazer uma viagem espacial, foram bombardeados por raios cósmicos e ganharam incríveis poderes: o **Quarteto Fantástico**! O grupo era composto por um cientista que conseguia se esticar como elástico, uma moça que podia se tornar invisível, um rapaz que pegava fogo e virava uma tocha humana e um ser grotesco, o **Coisa**. Esse último personagem foi o mais diferente, e logo cativou os leitores. Até então, os heróis pareciam muito felizes com seus poderes, mas **Ben Grimm** não. Os raios cósmicos o haviam transformado num monstro de pedra. Inconformado, ele vivia resmungando pelos cantos e comprando brigas com os outros.

Isso era uma novidade: até então os heróis pareciam coroinhas ou escoteiros: todos muito bonzinhos e afáveis. Um herói ranzinza e um grupo que se parecia mais com uma família (inclusive com suas brigas) foi algo que provocou estranhamento, mas logo conquistou os leitores.

Além disso, as histórias começaram a apresentar uma cronologia. Até então as histórias eram sempre isoladas e não havia uma continuidade. Nas histórias do **Quarteto Fantástico**, se um personagem pegava uma gripe numa história, na história seguinte ele continuaria gripado. Para arrematar, Lee deu a seus heróis um caráter humano que permitia uma identificação dos leitores: os heróis Marvel, a despeito de seus incríveis poderes,

eram pessoas normais, que levavam fora das namoradas, sentiam ciúmes, eram esnobados, ficavam doentes... e até morriam.

A revista do **Quarteto Fantástico** tinha desenhos de Jack Kirby, o rei dos quadrinhos de super-heróis. Seu traço expressionista influenciou praticamente todos os artistas americanos a partir de então e criou as bases do visual dos super-heróis.

Kirby era um mestre épico, das grandes sagas intergaláticas e dos heróis super-poderosos. Já Lee era o mestre do lado humano, dos dramas e comédias da vida normal. Os leitores se identificavam com a humanidade colocada nas histórias por Lee e se projetavam no grandioso, especialidade de Kirby.

Stan Lee usava e abusava da promoção pessoal, colocando em destaque o seu nome e o dos artistas nas páginas das revistas. Além disso, ele criou o chamado método Marvel de escrever roteiros. Como exercia a função de editor e escrevia diversas revistas, ele não tinha tempo de produzir scripts completos, então fazia apenas um resumo da história e entregava para o desenhista. Este ilustrava, entregando depois para que Lee colocasse os textos e diálogos. Esse aspecto fez com que alguns colocassem em dúvida a verdadeira importância de Stan Lee, mas hoje são poucos os pesquisadores que descartam a relevância desse roteirista para o sucesso da editora que ficou conhecida como ¨A casa das idéias¨.

O gigante esmeralda e o deus do trovão

O sucesso do **Quarteto Fantástico** fez com que Stan Lee ganhasse carta branca do dono da Atlas (agora rebatizada de Marvel), Martin Goodman, para criar novos personagens. Lee tinha criado uma nova maneira de fazer super-heróis. Nada de ricaços infalíveis e perfeitos, mas pessoas normais e falíveis que se viam, de repente, portadores de poderes extraordinários. Nas palavras de Stan Lee, seus personagens tinham, sob as botas de heróis, pés de barro.

Esse conceito foi levado ao extremo com um novo personagem surgindo em 1962: o incrível **Hulk**. Exposto aos terríveis raios gama, o cientista Bruce Banner transforma-se num monstro irracional, mas de bom coração, que é perseguido pela humanidade. Inicialmente o personagem era cinza, mas uma falha de impressão fez com que ele saísse verde e essa passou a ser sua cor oficial.

Para desenhar o personagem, Lee chamou seu melhor desenhista: Jack Kirby! **Hulk** era o ser mais poderoso da terra e ninguém melhor para desenhar seres poderosos do que o bom Kirby.

Anos mais tarde, Kirby afirmou que a idéia para o personagem foi sua, após ver uma mulher levantar um carro para salvar seu

filho, o que o levou a concluir que todas as pessoas poderiam liberar seu lado **Hulk** em determinadas situações.

Apesar das boas vendas, a revista teve que ser cancelada no número seis para dar lugar às novas criações de Stan Lee, entre elas o **Homem-aranha**. Isso aconteceu porque Martin Goodman havia vendido sua distribuidora, colocando todas as suas revistas nas mãos de uma distribuidora que faliu. Assim, ele teve que ir rastejando, pedir para a rival National (atual DC) distribuir suas publicações. Eles toparam, mas exigiram que a Marvel não lançasse mais do que 12 revistas por mês. Assim, para lançar uma revista nova, era preciso cancelar uma antiga.

No rastro das inovações, Stan Lee pediu a Jack Kirby que fizesse um herói baseado na mitologia nórdica. Essa era uma mitologia muito pouco explorada nos quadrinhos, mas segundo Lee, era a mais dramática. Roberto Guedes, no livro Quando surgem os super-heróis, diz que ¨Kirby estilizou de forma ímpar os deuses asgardianos, indo além do figurino trivial dos marmanjos vikings. A cidade de Asgard mais parecia um planetóide alienígena, de charme inigualável¨.

O personagem principal, o deus **Thor**, foi mostrado não como um viking cabeludo, mas como um jovem loiro, de cabelos longos, antecipando o visual dos hippies (posteriormente, Mark Millar exploraria isso na série Os Supremos, mostrando Thor como um hippie ecologista).

King tinha uma mente incrível para grandes sagas e personagens fantásticos. Assim, ele criou vários personagens ou locais marcantes, como Ego, o planeta vivo, a montanha de Wundagore, os colonizadores de Rigel e O Registrador.

Lee colaborava com o lado humano e com as tramas bem elaboradas. Um expediente comum era colocar o personagem numa situação insolúvel no final da revista. Na revista seguinte, a situação era solucionada, apenas para dar lugar a uma situação ainda mais complicada. Thor vivia uma verdadeira vertigem de aventuras.

O Homem-Aranha

O lançamento do **Quarteto Fantástico** foi uma verdadeira revolução no mercado, abrindo caminho para que a Marvel se tornasse a editora predileta dos fãs. Mas o personagem que melhor representaria esse método Marvel de fazer quadrinhos só surgiria em 1962. Trata-se do Homem-aranha.

Quando Stan Lee apresentou a proposta do personagem para o dono da editora, Martin Goodman, ele achou que seria um fracasso. Afinal, ele não era rico, era cheio de complexos e falhas de caráter e nem ao menos era bonito, fisicamente. Além disso, todo mundo odeia aranhas.

Mas era justamente nesses pontos negativos do personagem que Lee apostava. Ele achava que os leitores iriam se identificar com aquele nerd que só se dava mal, era rejeitado por todos, mas, quando vestia sua máscara, tornava-se o grande herói da cidade. Para destacar ainda mais esses supostos aspectos negativos, Lee chamou Steve Ditko, que fazia Peter Parker franzino, com cara de nerd. Jack Kirby, o outro grande artista da editora, foi rejeitado por fazer o personagem musculoso. A idéia era mostrar um perdedor que se tornava o herói do pedaço.

Para conseguir publicar o personagem, Stan Lee aproveitou uma revista que ia ser cancelada, *Amazing Adult Fantasy*. O editor ainda colocou um texto na edição, apresentando o novo herói e sugerindo aos leitores que escrevessem cartas para a redação pedindo novas histórias dele: "Como você verá, apresentamos um dos personagens mais incomuns de todos os tempos, o HOMEM-ARANHA, que continuará a aparecer todos os meses em AMAZING. Talvez se suas cartas exigirem, podemos estender suas histórias, ou incluir DUAS aventuras do Homem-aranha em cada edição".

As cartas logo começaram a chegar e assim, Lee conseguiu convencer o dono da editora a lançar uma revista com o personagem.

A história mostrava o garoto frágil, Peter Parker, vítima de bullying, que ganha super-poderes ao ser picado por uma aranha radioativa. Inicialmente ele usa esses poderes para ganhar dinheiro, apresentando-se na TV, mas tudo muda quando ele

deixa escapar um bandido, que depois irá matar seu tio Ben. A partir de então, ele passa a usar suas novas habilidades para ajudar as pessoas e combater os criminosos. Stan Lee resumiu essa postura no texto ¨Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades¨ (posteriormente foi estabelecido que a frase havia sido dita pelo Tio Ben).

Como contraponto, Parker convive com uma tia super-protetora. Tornou-se comum a cena em que ele liga para tia, ainda vestido de homem-aranha, e ela lhe diz para tomar cuidado, usar agasalho para não se resfriar e, principalmente, tomar cuidado com o **Homem-aranha**.

A série levou ao extremo os temas já abordados no **Quarteto Fantástico**. O **Homem-Aranha** é extremamente humano. Ele fica doente, tem dúvidas sobre sua atuação com herói, recebe foras das namoradas... Os poderes recebidos parecem mais um fardo, um problema a mais para um garoto que enfrenta vários problemas, entre eles o aluguel do fim do mês. A morte da namorada Gwen Stacy, na década de 1970 mostrou a que ponto o realismo podia chegar: até mesmo os protagonistas da série poderiam morrer.

Uma das histórias mais antológicas do personagem é aquela em que ele precisa conseguir um composto químico capaz de salvar Tia May, mas esse composto também está sendo procurado também pelo **Doutor Octopus**. De repente o herói se vê preso sob

ferragens. A seqüência mostra, em várias páginas, ele tentando se livrar do obstáculo. Quando finalmente consegue levantar a viga, o frágil Peter Parker é mostrado (no desenho de Steve Ditko) como um homem musculoso. É como se o grande inimigo que ele precisasse vencer fosse a si mesmo e, ao se tornar vitorioso, ele se tornava um herói. Era algo com que os adolescentes de qualquer lugar do mundo podiam se identificar. Afinal, o que é a adolescência, senão um período de dúvidas, dramas e vitórias?

A grande qualidade dos artistas que passaram pelo personagem só fizeram resaltar o ar de mito que o personagem ganhou. Em todas as culturas há histórias de jovens guerreiros que são desprezados pelos demais, mas que, nos momentos decisivos, acabam salvando a aldeia, ou o reino, ou a cidade. Como Davi, vencendo o gigante Golias.

O Homem de Ferro

Em 1963, a Marvel vivia o auge da criatividade. Personagens como **Homem-Aranha**, **Thor**, **Hulk** e **Quarteto Fantástico** revolucionavam os quadrinhos de super-heróis. Foi

nesse ano que surgiu um dos personagens mais políticos da editora: o **Homem de Ferro**.

Stan Lee queria fazer um personagem que fosse bilionário e inteligente, um ricaço (talvez em oposição ao pé-rapado Homem-aranha). Mas, como sempre acontecia com os personagens da Marvel, este precisava ter um ponto fraco, um pé de barro. O **Demolidor**, por exemplo, era cego. Que problema tornaria esse novo personagem frágil? ¨E se o nosso herói tivesse uma falha no coração? E se esse problema o obrigasse a usar um dispositivo metálico para se manter vivo? Ora, esse dispositivo poderia ser o elemento básico numa armadura capaz de lhe dar poderes, e, ao mesmo tempo, esconder sua identidade¨, pensou Stan Lee.

O personagem surgiu em plena guerra do Vietnã e foi usado como propaganda patriótica.

Assim, o herói é Tony Stark, um homem que fabrica armas para o exército norte-americano. Em um de suas visitas ao campo de batalha, ele é atingido por estilhaços de granadas e feito prisioneiro pelos vietcongs. O famigerado general comunista Wong Chu o obriga a construir uma arma para derrotar os exércitos da democracia, mas Stark usa o tempo para construir para si uma armadura capaz de mantê-lo vivo e derrotar as tropas comunistas.

Essa história foi publicada na revista *Tales of Suspense* 39, com grande sucesso. Posteriormente o herói metálico iria dividir a revista com o Capitão América, reformulado por Stan Lee e Jack Kirby.

Embora o uniforme do personagem tenha mudado muito desde aquela primeira aventura, alguns elementos se mantiveram inalterados: o problema de coração e o poder que se esvai quando a energia acaba, obrigando o herói a parar para recarregar... só o fator político que foi esquecido quando a guerra do Vietnã se tornou impopular entre os norte-americanos. Anos depois, escrevendo sobre o herói, Stan Lee fez um mea culpa: ¨Este conto foi escrito em 1963 e, nessa época, nós acreditávamos que o conflito naquela terra sofrida era uma simples questão de confronto entre o bem e o mal. De lá para cá, todos nós crescemos um pouco e, até hoje, estamos tentando nos livrar do trágico envolvimento com a Indochina¨.

O herói filósofo

Uma das inovações da Marvel era o fato de que vilões poderiam se regenerar e se transformar em heróis, o que de fato, combinava com a proposta de realismo das histórias. A espiã

Viúva Negra e o **Gavião Arqueiro** são exemplos disso, mas o vilão-herói mais famoso da editora seria o **Surfista Prateado**, um personagem tão bom que virou cult, ganhando a simpatia dos setores mais intelectualizados da população. Afinal, o surfista era um herói filósofo.

O surfista surgiu na revista *Fantastic Four* 48, em 1966, no arco conhecido como **Trilogia de Galactus**. Stan Lee escreveu uma sinopse sobre um ser super-poderoso que vinha à Terra para sugar a energia do planeta e deu para Jack Kirby desenhar. Quando Jack trouxe as páginas para que Lee colocasse os textos e diálogos, havia uma novidade ali, um personagem que não aparecia na sinopse original. Ele justificou dizendo que um ser tão poderoso quanto **Galactus** deveria ter um arauto, que procurasse mundos a serem devorados. Stan Lee adorou a idéia e o visual do personagem, que parecia ter uma postura nobre: ¨Quando chegou a hora de estabelecer o seu padrão de discurso, comecei a imaginar de que forma um apóstolo das estrelas se expressaria. Parecia haver uma aura biblicamente pura no nosso **Surfista Prateado**, algo altruísta e magnificamente inocente¨.

Ao final da trilogia, a editora começou a receber cartas de fãs pedindo uma revista daquele novo personagem, mas Stan Lee e Jack Kirby estavam muito ocupados para pegar mais essa empreitada. Quando Roy Thomas entrou na Marvel como assistente editorial, Lee se viu com tempo para se dedicar ao novo

projeto. A revista estreou em 1968 e foi, aos poucos, contando a história do amargurado herói.

Assim, o Surfista é Norrin Radd, um jovem cientista do planeta Zenn-La que aceita tornar-se arauto de **Galactus** afim de que ele poupasse sua terra natal. Ao se voltar contra seu mestre quando ele tentava devorar a Terra, **Galactus** condena-o a ficar eternamente preso ao nosso planeta. Isso para ele é uma tortura dupla, pois ele não pode voltar ao seu planeta natal, nem rever sua amada Shalla bal. Além disso, vindo de um local mais avançado eticamente e tendo uma alma extremamente nobre, ele sofre ao ser obrigado a conviver com os ambiciosos humanos, que o caçam por ser diferente.

As aventuras do **Surfista Prateado** permitiram a Stan Lee exercitar o lado humano de seus roteiros ao trabalhar com um personagem angustiado. Para desenhar as histórias ele chamou John Buscema, que era muito influenciado por Jack Kirby, mas tinha uma melhor capacidade para mostrar dramas humanos.

Os monólogos angustiados do protagonista, geralmente no início das histórias tornaram-se a marca da série. Como esse, publicado no número 6 da revista: ¨Até quando devo continuar aprisionado no selvagem planeta Terra? Não! Este não pode ser meu destino eterno! Não foi para isso que renunciei ao meu mundo, minha vida e meu amor! Por certo, em todo o universo não pode haver ironia mais cruel do destino! Eu, que detenho um

poder além da compreensão de qualquer ser humano... estou fadado a viver confinado e sem esperanças... tal qual o mais frágil dos animais! Aqui eu sou odiado... e temido... pelos mesmos seres que meu coração só deseja ajudar! Meu coração! Eu disse... coração? Como poderia ser... se não tenho mais coração? Afinal, eu o abandonei no planeta Zenn-la... a inúmeras galáxias de distância... com aquela a quem amarei para sempre! Zenn-la... onde meu mundo começa e termina... onde eu deixei minha amada Shalla Bal!¨.

A revista era avançada demais para uma época em que predominavam heróis violentos e fez pouco sucesso, durando poucos números, mas ganhou fãs fervorosos.

Como tempo, o surfista se tornou o personagem mais cult da Marvel.

Heróis politizados

No início da década de 1970 a juventude achava que podia mudar o mundo. Nos EUA, os jovens lutavam contra a guerra do Vietnã, contra o preconceito racional e a favor da natureza. Era

uma geração politizada, que desprezava os velhotes que mandavam no país. Essa geração adorava os quadrinhos. A perseguição que os gibis haviam sofrido por parte dos setores mais conservadores da sociedade fizeram com que os jovens rebeldes simpatizassem com eles. Além disso, as histórias em quadrinhos da Marvel, com heróis realistas, ídolos com pés de barro, mostravam que os gibis não eram simplesmente uma questão da luta do bem contra o mal.

Foi nesse contexto que surgiu, na DC Comics, um dos trabalhos mais revolucionários do gênero super-heróis: a série do **Lanterna** e do **Arqueiro Verde**.

A idéia começou com um pedido do editor Julius Shwartz ao roteirista Dennis O´Neil para que ele reformulasse a revista do **Lanterna Verde**. O gibi não estava vendendo bem, mas a DC Comics não queria cancelar o título.

O´Neil era um desses jovens rebeldes do final dos anos 1960. Além escrever quadrinhos, ele trabalhava como jornalista e já havia publicado um livro sobre as eleições presidenciais. Ele admirava profundamente o novo jornalismo e se perguntava se seria possível fazer algo semelhante nos quadrinhos. Além disso, ele participava de passeatas contra a guerra, assinava abaixo assinados, era fã de Martin Luther King. O convite para reformular o **Laterna** pareceu-lhe uma oportunidade de colocar essa atuação política no gênero superheroiesco.

Seu princípio básico foi: o que aconteceria se um super-herói fosse colocado num contexto real, para lidar com problemas reais? O **Laterna Verde** era um policial, um militar, assim como aqueles que batiam em estudantes ou matavam pessoas no Vietnã. Tudo porque nunca haviam questionado as ordens que recebiam. E se o Lanterna começasse a questionar suas ações?

Para ter um contraponto, O´Neil resgatou um personagem menor, que nunca tivera popularidade suficiente para estrelar uma revista: o **Arqueiro Verde**. Ninguém parecia estar muito preocupado com Arqueiro, do modo que o roteirista teve total liberdade para transformá-lo de Playboy em um anarquista vigoroso, de pavio curto. Era ele que colocaria o Lanterna contra a parede, apresentando-o ao mundo real das pessoas que passavam fome, sofriam abusos e eram exploradas.

Para desenhar a história foi chamado Neal Adams. Os dois artistas não tinham nada em comum. Ao viajarem juntos para uma excursão promocional, descobriam que não conseguiam concordar nem mesmo sobre que canal assistir na televisão. Mas quando produziam quadrinhos, eram uma dupla perfeita.

Logo na primeira história, ¨O mal sucumbirá ante à minha presença¨, O **Lanterna Verde** é confrontado com o fato de que até então ele estivera defendendo capitalistas exploradores contra trabalhadores. Essa primeira história deu o tom da série, que iria

abordar alguns dos maiores problemas do mundo, da fome à destruição da natureza.

O gibi foi um sucesso de crítica, sendo mencionada em dezenas de jornais e revistas. Os autores eram convidados para falar em programas de TV e em universidades. Além disso, todo mês chegavam centenas de cartas elogiosas. Apesar disso, a revista foi cancelada no número 13. Os editores alegaram vendas baixas, mas, como essa série é republicada até hoje, sempre com sucesso, o mais provável é que a editora estivesse assustada com o tom crítico que o gibi estava tomando e temesse uma reação conservadora contra os seus quadrinhos.

De certa forma, o fim da revista foi positiva, pois sua continuação levaria O´Neil a vasculhar os jornais, em busca de novas causas: ¨No fim, iríamos degenerar a série até a autoparódia, um gibi de ´causa do mês´¨.

Os super heróis nacionais

Os super-heróis brasileiros

Na década de 1960, o sucesso do terror nacional fez com que as editoras incentivassem seus colaboradores a investirem em novos gêneros. Desses, um dos de que tiveram mais sucesso foram os super-heróis. O estudioso Worney Almeida de Souza lista 34 super-heróis brasileiros surgidos antes dos anos 1970, sem contar os super-vilões e heróis não-mascarados.

Nosso primeiro grande super-herói foi o **Capitão 7**, no início dos anos 1960, baseado num seriado homônimo exibido pela TV Record, de autoria de Ayres Campos. O Capitão 7 é um menino do interior de São Paulo levado a um planeta distante, de onde volta com super-força, super-inteligência, capacidade de voar e um uniforme atômico. O personagem, cujo visual foi criado por Jayme Cortez, foi desenhado por Júlio Shimamoto, Juarez Odilon, Sérgio Lima e Getúlio Delfim e fez muito sucesso, durando muitos números, até por estar ancorado em uma atração televisiva. Chegou a existir até mesmo fantasias do personagem para a época de carnaval.

O sucesso do **Capitão 7** fez com que a Estrela, maior fábrica de brinquedos da época, encomendasse a criação do **Capitão Estrela**,

em uma revista lançada pela continental (a mesma do concorrente).

O caminho aberto pelo **Capitão 7** foi explorado por outros artistas, que se aproveitaram do fato de muitos heróis ainda não serem conhecidos no Brasil. Exemplo disso é o **Raio Negro**, criado por Gedeone Malagola para a editora GEP. Gedeone tinha apresentado o **Homem-lua** (que depois seria aproveitado), mas como ele não parecia tão super-herói, os editores pediram que ele desse uma olhada no novo **Lanterna Verde**. Misturando os poderes do **Lanterna Verde** com o uniforme do **Ciclope** dos **X-men**, surgiu o Raio Negro, um dos personagens de maior sucesso da época.

Um dos heróis mais interessantes surgidos no período foi o **Golden Guitar**, um herói criado para aproveitar o sucesso da jovem guarda. Os donos da editora Graúna queriam licenciar os personagens da série **Archie** para tentar captar o interesse do público jovem. Como não conseguiram, encomendaram para Macedo A. Torres um herói juvenil inspirado no movimento musical Jovem guarda. O resultado foi um herói psicodélico, que usava como arma uma guitarra, através da qual disparava dardos tranqüilizantes e outras maluquices. Além dos quadrinhos, o gibi trazia letras das músicas de Roberto Carlos, Erasmo e Wanderléa. Essa é atualmente uma das revistas mais raras do período e também uma das mais procuradas pelos fãs.

A estréia dos chamados heróis Shell (os personagens da Marvel foram lançados no Brasil numa campanha dessa rede de postos de gasolina) criou um grande interesse pelo gênero e fez com que surgissem vários gibis nacionais. Eugenio Colonnese criou **Mylar**, o homem mistério, para a editora Taika.

Outro herói de sucesso foi **O Escorpião**. Tratava-se de uma cópia descarada do **Fantasma**, feita por Wilson Fernandes a pedido da editora Taika, em 1966. Como a revista começou a vender muito (os dois primeiros números esgotaram a tiragem de 50 mil exemplares), a editora ficou com medo da King features Syndicate, e pediu ao desenhista Rodolfo Zalla e ao roteirista Francisco de Assis que reformulassem o personagem. Assim, o escorpião tornou-se um defensor das selvas amazônicas e continuou sua carreira de sucesso.

Mas nenhum herói do período fez tanto sucesso quanto o **Judoka**, lançado pela Ebal com roteiros de Pedro Anísio e desenho de vários artistas. O personagem usava um collant com um quimono verde e branco, além de uma máscara. Seu mestre no judô era o sábio Minamoto. Além disso, ele contava com a ajuda de sua namorada Lúcia. A revista pegava a onda ufanista do período militar e exaltava as belezas do Brasil. Para isso, o personagem percorria diferentes pontos do país.

Os heróis brasileiros não resistiram aos anos 1970. uma das razões disso era a censura prévia. As revistas tinham de ser

enviadas a Brasília, sendo analisadas por censores, que muitas vezes cortavam cenas, páginas, ou mandavam reformular histórias inteiras. Era mais fácil para as editoras importar quadrinhos americanos, até porque esses não costumavam despertar a atenção dos censores. Além disso, o endurecimento da ditadura e crise econômica foram acabando com o sentimento patriótico e ufanista dos leitores. A moda passou a ser achar bom o que vinha de fora, especialmente dos EUA. Com isso os super-heróis foram desaparecendo. Pior: começou a se achar que esse era um gênero que não podia ser trabalhado por brasileiros, pois tinha pouco a ver com a realidade nacional.

De um lado os quadrinhos nacionais de super-heróis eram perseguidos pelos censores da ditadura. Por outro lado, eram perseguidos pelos intelectuais de esquerda, que achavam que eles eram colonialismo imperial norte-americano.

O Capitão Gralha

Em meados da década de 1940 surgiu nas bancas de Curitiba o que talvez seja o primeiro super-herói brasileiro. Criado por Francisco Iwerten e usando um bigodinho característico, asas e camisa gola polo, o **Capitão Gralha** foi esquecido e redescoberto

na década de 1990, marcando para sempre os quadrinhos nacionais.

O super-herói surgiu após uma viagem aos EUA. Em plena II Guerra Mundial, os americanos temiam que o Brasil se aliasse ao Eixo e iniciaram a politica de boa-vizinhança, que tinha como objetivo estreitar as relações dos Estados Unidos com os países vizinhos. Assim, artistas viajaram para o Brasil, a exemplo de Disney e Orson Welles, e brasileiros foram levados a conhecer a terra de Tio Sam, a exemplo de Érico Veríssimo.

Mas os americanos queriam alguém ligado aos quadrinhos, já que as histórias em quadrinhos estavam tendo papel fundamental na propaganda de guerra (a maioria dos heróis dos gibis se engajaram na guerra, a exemplo do Capitão América, que aparecia socando Hitler na capa de seu primeiro gibi).

O escolhido acabou sendo Francisco Iwerten especialmente por conta de sua história familiar. Ele fugira da Alemanha nazista ainda criança e fora adotado por um casal de tios, em Curitiba.

Iwerten ficou maravilhado com o sucesso dos quadrinhos de super-heróis e mais ainda ao conhecer o estúdio de Bob Kane, que seria para sempre seu modelo a ser seguido. Ele decidira que o Brasil também teria seu herói!

O personagem foi criado na viagem de volta e foi de uma versão inicial que lembrava o herói mitológico Ícaro à ficção

científica. Também surgiu uma curiosa galeria de vilões capitaneada pelo **Dr. Destruição**, um maníaco fascinado pela letra D, que falava apenas usando palavras iniciadas por essa letra.

Apesar de um sucesso mediano no começo, a revista foi diminuindo suas vendas até ser cancelada. Iwerten passou a publicá-la então num esquema alternativo, com baixas tiragens e acabou gastando todo o dinheiro da herança com isso. Morreu pobre, desconhecido e os montes e gibis que lotavam sua casa foram queimados.

Essa é a história que foi resgatada na revista Metal Pesado Curitiba, em 1997, por um grupo de quadrinistas curitibanos. Num texto inicial, explicava-se que o personagem **O Gralha** era uma releitura e homenagem ao **Capitão Gralha**.

A partir daí o quadrinista e seu herói foram redescobertos, surgiram artigos em jornais, revistas, Iwerten ganhou prêmio e quase foi tema de escola de samba.

Em 2015, os criadores do **Gralha** vieram a público revelar a verdade: Iwerten nunca existira. Ele seu herói haviam sido criados para promover e dar um passado célebre para o personagem O **Gralha**. Para alguém que não existia de fato, Francisco Iwerten se tornou bastante célebre.

O underground

O underground

A década de 60 abalou o mundo. Foi a época dos Beatles, dos hippies, da chegada do homem à Lua e do movimento underground. Subterrâneo, aquilo que está fora do sistema, esse movimento representou uma ruptura total com o que se fazia na mídia.

Os artistas passaram a participar de todo o processo, desde a criação da obra até a sua distribuição. Nas histórias em quadrinhos isso foi uma verdadeira revolução. As revistas das grandes editoras estavam sob a censura do código de ética, que restringia completamente a liberdade do artista, mas nessas novas revistas, que não passavam pelo crivo das editoras, imperava a total liberdade. Falava-se sexo, drogas, rock e política. Isso chamou a atenção especialmente do público jovem, cansado dos quadrinhos pasteurizado das grandes editoras.

O grande astro desse novo tipo de HQ foi um rapaz baixinho, narigudo e extremamente tímido. Chamava-se Robert Crumb e escrevia, desenhava, publicava e vendia suas histórias. Influenciado pelos quadrinhos Disney, Crumb tinha um traço que oscilava entre o infantil e o burlesco, que serviu muito bem ao

tipo de sátira social que ele pretendia fazer. Seu primeiro personagem foi **Mr. Natural**, uma sátira aos gurus que fizeram a cabeça da geração hippie.

Muitos já tentaram, mas não conseguiram definir o personagem. Ele seria um charlatão que se aproveita da credulidade alheia ou um verdadeiro sábio, que atingiu uma compreensão profunda do mundo?

A biografia inventada por Crumb para ele não esclarece muito. Ele teria se envolvido com o tráfico de bebidas durante a leia seca, passando um tempo na cadeia e reaparecendo com o mágico **Mr. Natural**, o Magnífico. Depois tornou-se músico e montou a big band Mr. Natural e seus libertinos líricos. Ficou rico com a vida artística, mas abandonou tudo para andar pela América como vagabundo. Foi encontrado depois na Califórnia, cercado de discípulos. Já na década de 1970, foi internado por ex-discípulos num manicômio, o que mostrava a decepção da geração anos hippie com seus gurus.

Outro personagem de sucesso de Crumb foi **Fritz, the cat**, um gato sem vergonha, que adora transar, tomar drogas e curtir a vida. Em suas aventuras ele se envolvia com todo tipo de gente, incluindo terroristas. O sucesso do personagem foi tão grande que Crumb resolveu matá-lo, para evitar que ele se tornasse mais um produto, apropriado pela Indústria cultural.

Como se vê, Crumb em si já era um personagem interessante. Quando a revista Village Voice o convidou para fazer tiras pagas, ele topou, mas depois fez uma história em que satirizava os editores e ainda pedia demissão ¨ao vivo¨, na história. Ele também se recusava a dar autógrafos e costumava fica nervoso quando encontrava com um fã.

Por fim, Crumb percebeu que ele mesmo era o melhor personagem que já criara e passou a fazer histórias auto-biográficas. Numa série dessas histórias, intitulada ¨Minha Mulheres¨ ele conta que era desprezado pelas garotas e só beijou uma aos 19 anos. Quando se tornou famoso com os quadrinhos, dezenas de mulheres disputavam sua atenção e ele se vingava humilhando-as.

Crumb abriu caminho para todo uma nova visão dos quadrinhos, mostrando que não havia limites de temas a serem trabalhados, inclusive os auto-biográficos. Muitos quadrinistas foram fortemente influenciados por ele. No Brasil, o quadrinista Angeli é o mais famoso seguidor do mestre underground.

O undigrudi

A paisagem no início da década de 70 era desoladora. As bancas de revistas que chegaram a ter dezenas revistas de terror nacional para oferecer a seus leitores estavam sendo dominadas por revistas estrangeiras, especialmente da Marvel. O Brasil era uma ditadura que, em nome do patriotismo, censurava as edições nacionais e abria caminho para um domínio estrangeiro.

“Brasil. Ame-o, ou deixe-o”, o lema da ditadura, parece ter sido feito especialmente para os quadrinhistas nacionais. Para quem queria ficar ou não tinha o dinheiro da passagem, a solução foi apelar para uma solução americana: o movimento underground, apelidado no Brasil de undigrudi. No Brasil surgiram revistas como Grilo e Balão, que publicavam material altamente influenciado por Robert Crumb e tinham pequena tiragem.

O retorno financeiro era pequeno e essas revistas serviam muito mais para mostrar que o Brasil ainda tinha quadrinhos e talentos promissores, como Laerte, Luiz Gê, Angeli e Paulo Caruzo. Esse último desenhou uma história que representava muito bem a luta desses heróis. Começava com um homem (o próprio Paulo) desenhando um “X” na calçada e subindo num prédio. A medida em que o elevador avançava na direção do topo, começava a acumular gente ao redor do “X’, Quando o rapaz chegava ao

telhado do prédio, já havia uma multidão lá em-baixo, esperando. De repente ele se joga, e grita “Viva o quadrínho nacional!” e cai, fora do “X”. Desapontados, os populares vão embora, comentando entre si: “Esse pessoal’ do quadrinho nacional não dá mesmo uma dentro...”

Também na onda do underground (ou undigrudi, como queiram) Oscar Hern publica, em janeiro de 1970, o fanzine Historieta, inaugurando a onda zine no pais. Fanzines são os filhos mais pobres do movimento underground. Produzidos geralmente em xerox ou mimeógrafo, essas revistas já revelaram grandes talentos, como Mozart Couto, Jonas Schiaffino e Deodato Filho, muitos dos quais hoje trabalham para os EUA ou para a Europa. Praticamente não há quadrinhistas nacionais que nunca tenham publicado alguma coisa em fanzines. Existem fanzines dos mais variados tipos e qualidades, mas a maior parte são impregnados de um espírito de liberdade e experimentação que influencia até hoje a linguagem nacional de quadrinhos.

Carlos Zéfiro

Na década de 70 Brasil era uma ditadura. O conservadorismo tomava conta dos pais e até mesmo a Playboy era proibida de circular nas bancas (depois, quando foi liberada, não podia mostrar nus). Nessa época a única forma de se ter acesso ao tema sexo era através de revistinhas clandestinas, surgidas na década de 1950. Essas publicações eram chamadas de "catecismos" por - que eram feitas no tamanho certo para serem colocadas dentro destes, já que a maioria dos garotos as comprava quando saía da missa.

Os catecismos eram assinados por Carlos Zéfiro. Não era um nome verdadeiro e ninguém sabia quem desenhava as histórias responsáveis pela educação sexual de toda uma geração. Também, pudera.

Desde sua produção até a distribuição, os catecismos tinham todos os elementos de filmes de espionagem. Eles eram vendidos nas bancas dentro de outras revistas e com muito cuidado, porque podia dar cana. Certa vez um general de Brasília se indignou com as revistinhas e mandou investigar. Chegou até Hélio Brandão, o responsável pela edição das revistas. Hélio

jamais revelou que Carlos Zéfiro era o pacato funcionário do serviço de imigração do Ministério do Trabalho, Alcides Caminha.

Zéfiro reinou como o rei da sacanagem nas décadas de 1960 e 1970, em plena ditadura militar. Embora seu desenho fosse primitivo e ele copiasse descaradamente das mais diversas fontes, seus roteiros eram uma verdadeira investigação antropológica e sociológica sobre a sexualidade do brasileiro. Tanto que suas histórias acabaram chamando atenção de cientistas famosos, como o antropólogo Roberto da Matta, que chegou a escrever textos analisando seus quadrinhos e já se declarou fã do quadrinista.

Renegado durante décadas, Zéfiro só ganhou notoriedade quando foi homenageado na capa do disco Barulhinho Bom, de Marisa Monte.

Os quadrinhos europeus

O quadrinho europeu

A Europa sempre foi um reduto das HQs de qualidade. Na década de 30, Hergé havia criado o **Tintin** e, com ele, a escola belga de quadrinhos. Mas o grande boom da oitava arte na Europa viria mesmo depois da II Guerra.

Na época da guerra, os italianos e alemães proibiram que fossem importados quadrinhos americanos, que poderiam incentivar os jovens a entrarem na resistência.

O desenhista Edgar Pierre Jacobs foi chamado para terminar uma história de **Flash Gordon**. Como não conhecia exatamente o personagem, fez modificações que depois levariam à criação dos personagens **Blake e Mortiner**, dois aventureiros que se envolvem em diversas situações perigosas e estranhas.

Surgiram vários outros heróis, seguindo a chamada linha clara (com um desenho limpo e elegante): Jijé fez, para a revista Spirou, o cowboy **Jerry Spring**, que influenciou toda a uma geração de personagens de faroeste.

Já estava ali, em Jerry Spring, a essência do quadrinho franco-belga: desenho limpo, detalhamento de cenários, muitos

quadros por página e muita pesquisa. O autor chegou a viajar para os EUA e para o México, a fim de conhecer de perto o cenário no qual se passariam as histórias.

Em 1949, o editor Georges Dargaud adquiriu os direitos de publicação da revista **Tintin** na França, abrindo espaço para desenhistas locais. Com isso, os mercados francês e belga se aproximaram (a ponto de se tornarem uma só escola) e evoluíram muito.

Seguindo a linha de faroeste, mas com foco no humor, Morris criou um cowboy que viria a se tornar célebre: **Lucky Luke** (conhecido por ser mais rápido que sua própria sombra). Ao visitar os EUA para fazer pesquisa para seu personagem, Morris conheceu Goscinny, um francês cuja família migrara para o novo mundo e passara pela Argentina antes de ir para a terra de Tio Sam. Diante da qualidade do texto do amigo e do humor ferino, Morris convidou-o a escrever as aventuras de **Lucky Luke**. Mais tarde, em parceria com Uderzo, Goscinny viria a criar o mais importante personagem da escola franco-belga: o gaulês **Asterix**.

Outro personagem de sucesso desse início da HQ européia foi **Alix**, com histórias que se passavam na época do Império Romano e envolviam tramas muito bem elaboradas.

Uma curiosidade sobre os quadrinhos europeus é que as histórias são geralmente publicadas em revistas seriadas e depois

unidas em álbuns de luxo, o que deu ao quadrinho europeu status de arte.

Asterix

Asterix é o personagem mais famoso dos quadrinhos europeus e um dos mais importantes do mundo. O herói gaulês foi criado em 1959, por René Goscinny e Albert Uderzo e desde então tem arrebatado legiões de fãs no mundo todo e estrelado desenhos animados e filmes de sucesso.

Goscinny é um filho de judeus ucranianos e poloneses. Ainda criança, mudou-se com os pais para a Argentina, onde começou a trabalhar com publicidade aos 17 anos. Em 1949 recebeu uma carta de um tio instalado em Nova York e foi para os EUA, onde trabalhou no mesmo estúdio que outros grandes artistas como Harvey Kurtzman, Will Elder e John Severin, que posteriormente viriam a criar a revista MAD.

Em 1950 conheceu dois quadrinistas europeus, Jijé e Morris, que lhe apresentaram o editor Georges Troisfontaines. Este, por cortesia, disse que ele passasse em Bruxelas para lhe mostrar seus trabalhos. Só não esperava que Goscinny fosse levar esse convite a sério. Três semanas depois, Goscinny desembarcou na Bélgica e Troisfontaines não teve outro remédio senão empregá-lo em sua

editora, destinando-lhe a sucursal parisiense da editora. Lá, Goscinny conheceu Uderzo e os dois começaram uma rica colaboração. Goscinny tinha um texto humorístico genial e Uderzo era um grande cartunista. Essas características já se revelam em **U-pah-pah**, um índio americano que tem muitas das características que depois viriam a fazer o sucesso de Asterix.

Além de escrever para Uderzo, Goscinny colabora com vários outros artistas, como Morris na série Lucky Luke.

Em 1955, Uderzo, Goscinny e o roteirista Jean-Maria Charlier tentam criar um sindicato de quadrinistas para defender suas reivindicações. Ao saber disso, Troisfontaines demitiu os três, que, desempregados, resolveram criar uma nova editora, cujo carro-chefe seria a revista *Pilot*. Para o número de estréia, Goscinny e Uderzo criaram um simpático gaulês chamado **Asterix**, mas nem de longe esperavam que eles fizessem tanto sucesso.

Em 29 de outubro de 1959 surge o primeiro número da revista, trazendo o novo personagem e é um sucesso imediato. A história se passa no auge do Império Romano, quando toda a Gália foi dominada, toda não, uma única aldeia resiste e nela vivem **Asterix** e seu inseparável companheiro **Obelix**. O segredo dessa aldeia para resistir ao invasor é uma poção mágica que lhes dá força extrarodinária, preparada pelo druida **Panoramix**.

Goscinny exercitou toda sua verve cômica e seu pendor para trocadilhos, que abundam na história. Mesmo os nomes dos personagens são trocadilhos. **Asterix** vem de asterisco e Obelix vem de **Obelisco**. A dupla tem um cachorro de estimação, Ideiafix, que ganhou esse nome por tinha a idéia fixa de segui-los para onde quer que eles fossem. Na história, todos os gauleses têm nomes terminados em ¨ix¨, os romanos nomes terminados em ¨us¨ (Acendealus, Apagalus, etc).

O humor se dava principalmente através de situações que se repetiam, mas de modo diferente. Os romanos, por exemplo, estão sempre tentando conquistador a aldeia e sempre levando sopapos (¨Esses romanos são uns neuróticos¨, diz **Obelix**), **Obelix**, que caiu na poção mágica quando bebê, está sempre querendo beber um pouquinho da poção, os piratas sempre têm seu navio afundado quando encontram com os dois heróis... (em uma das histórias mais engraçadas, os próprios piratas destroem o navio ao encontrar com **Asterix** e **Obelix**), **Automatix** sempre reclamando dos peixes de **Ordenalfabetix**, o que gera uma briga na qual se envolvem todos os integrantes da aldeia... e as histórias sempre terminavam num banquete com javali assado, com o bardo **Chatotorix** amarrado para evitar que cante uma de suas músicas insuportáveis.

Além das histórias serem muito boas, elas representavam um sentimento nacional francês. Na década de 1950 o país perdia sua

importância para a nova potência mundial, os EUA e **Asterix** acabou se tornando símbolo da resistência cultural francesa.

Os Smurfs

Os **Smurfs** surgiram por acaso durante um almoço do quadrinista Peyo (pseudônimo de Pierre Culliford) com o colega André Franquin. Os dois eram grandes amigos e as famílias sempre que podiam estavam juntas. No meio do almoço, Peyo queria pedir o saleiro, mas se esqueceu do nome do objeto e trocou-o por *Schtroumpf*. André entrou na brincadeira e respondeu: "Bem, aqui está seu *schtroumpf* e quando acabar de *schtroumpfar*, *schtroumpfe* de volta". Surgia ali, meio que por brincadeira, tanto os nomes dos famosos personagens azuis quanto a forma como eles falam, trocando palavras pela expressão *schtroumpf.*

Nessa época, Peyo fazia uma série de sucesso denominada *Johan et Pirlouit.* Eram histórias humorísticas passadas na Idade Média.

O quadrinista teve a ideia de aproveitar a total falta de talento de Piriouit para a música para fazer uma sátira da história clássica O flautista de Hamelin. Nessa história deveriam aparecer, como

personagens secundários, pequenos duendes azuis. A cor azul, aliás, foi a terceira opção do criador. Inicialmente os personagens seriam verdes, mas Peyo ficou temeroso que a cor deles se confundisse com a floresta de fundo. Ele então pensou em vermelho, mas acabou ficando no azul. Assim, todos os *Schtroumpfs* seriam azuis com calças e gorros brancos - exceto pelo mais velho deles, que usa um gorro vermelho.

Os editores, no entanto, temiam que a censura francesa considerasse a linguagem dos personagens inadequada. Peyo convenceu-os argumentando que os duendes apareceriam em poucos quadros. Mas os duendes chamaram tanto atenção dos leitores que foram ganhando cada vez mais espaço conforme os capítulos eram publicados na revista *Spirou*. A participação deles foi aumentando cada vez mais na série até que eles se tornaram os protagonistas, eclipsando o personagem principal.

Quando as histórias foram publicadas em outros países, alguns tradutores preferiram mudar o nome dos personagens para **Smurfs**, nome pelo qual os personagens ficaram conhecidos no resto do mundo. No Brasil os duendes foram publicados como *Strunfs*, na década de 1970, até que o sucesso do desenho animado fez com que a série ficasse conhecida aqui como **Smurfs**.

Uma curiosidade a série é, embora exista mais de uma centena de smurfs, cada um deles tem uma profissão, como o gênio, o repórter, o fazendeiro, o cozinheiro etc.

Blueberry

O faroeste sempre foi um gênero popular na Europa, com vários personagens e vários tipos de abordagens. Mas, no meio de tantos heróis, um se destacou e se tornou um verdadeiro clássico: trata-se de **Blueberry**, criação do roteirista Jean-Michel Charlier em dupla com o desenhista Jean Giraud, que posteriormente viria a assinar Moebius.

Blueberry revolucionou ao mostrar um personagem que foge completamente do estereótipo do cowboy clássico: ele é um beberrão, jogador inveterado e indisciplinado. Em outra palavras: um anti-herói. Além disso, constantemente, Blueberry toma partido em favor dos índios, uma novidade total, já que até então, com raras exceções, os índios eram mostrados como vilões.

Além disso, as histórias de B**lueberry** mostravam um personagem que evoluía e se tornava mais experiente com o tempo. Aliás, essa cronologia era mostrada de forma não-linear, pois a juventude do personagem só foi contada depois que ele já era famoso.

Jean-Michel Charlier, o roteirista, é uma verdadeira lenda nos quadrinhos franco-belgas. Aos 23 anos ele abandonou o curso de Direito para se dedicar aos quadrinhos. Começou escrevendo aventuras do aviador americano **Buck Danny** para a revista *Spirou*,

em parceria com o também belga Victor Hubinon. Em 1959, junto com René Goscinny e Albert Uderzo, fundou a revista *Pilote*, posteriormente comprada pela editora Dargaud. Para o traço de Uderzo, criou os aviadores **Tangui e Laverdure**. Para Hubinon criou a série juvenil **Barba Ruiva**, sobre um garoto filho do famoso pirata.

Jean-Giraud é, talvez, o desenhista europeu mais famoso de todos os tempos. Ele começou sua carreira como assistente de Jijé, criador do cowboy Jerry Spring. Seu primeiro trabalho importante foi justamente o tenente Blueberry. Inicialmente imitando Jijé, ele foi aos poucos criando um traço próprio, extremamente detalhista e original. Mas mesmo nas pranchas iniciais de Blueberry já é possível perceber que ele tinha um talento incomparável. Seu detalhismo chegava ao ponto de, ao desenhar um saloon, colocar dezenas de pessoas em posições diferentes. Na década de 1970, Jean-Giroud mudou seu nome para Moebius, juntou-se com outros desenhistas e roteiristas e revolucionou os quadrinhos franceses com histórias surrealistas de ficção-científica e fantasia para a revista *Métal hurlant*.

A junção desses dois mestres não poderia resultar em algo que não fosse uma obra-prima. Embora outros cowboys (como **Tex**) possam ser mais famosos, **Blueberry** é considerado pela maioria dos críticos como o ponto alto do gênero (honra que é disputada apenas com o quadrinho italiano **Ken Parker**).

Charlier fez uma verdadeira investigação sobre a época, retratando de maneira muito detalhista o cotidiano do velho oeste. Além disso, ele introduziu fatos e personagens reais em sua história, num recurso característico da pós-modernidade que seria imitado posteriormente por outros autores.

Se por um lado, Charlier teve uma grande preocupação histórica, ele também não descuidou da aventura. Como as aventuras de Blueberry eram publicadas em seminários antes de serem juntadas num álbum, o roteirista colocava um gancho de suspense no final de cada página, deixando o leitor curioso para ler o resto. Essa técnica já era usada por outros autores, mas Charlier inovou criando ganchos de um álbum para o outro, de modo que a história de seu personagem formava uma grande saga.

.

O sofisticado erotismo europeu

Enquanto nos EUA os quadrinhos ainda eram vistos ou como uma leitura infantil ou como algo perigoso, na Europa começava um movimento intelectual de valorização das HQs que daria abertura para um novo gênero: o erotismo sofisticado, com ares de arte.

O primeiro trabalho a se encaixar nessa proposta foi **Barbarella**, do quadrinista francês Jean-Claude Forest. A personagem apareceu pela primeira vez na revista *V Magazine*, em 1962. Em 1964 foi republicada num álbum de luxo, com grande sucesso. **Barbarella** era uma heroína espacial que viajava pelo espaço libertando planetas inteiros de tiranos opressores. Símbolo da revolução sexual, ela tinha grande disposição para fazer sexo, fosse com um homem ou um robô. A sensualidade era, para ela, uma arma.

Sônia Luyten, no livro O que é história em quadrinhos, diz que **Barbarella** é ¨um reflexo da própria evolução da mulher na sociedade moderna¨.

Em 1968 a personagem foi levada às telas com direção de Roger Vadin e tendo Jane Fonda no papel principal.

Outra personagem de grande destaque foi **Jodele**, criada pelo desenhista Guy Peellaert e pelo roteirista Pierre Bartier. Essa personagem francesa aproveitava o visual e a proposta da pop art com muita cor e onomatopéias (isso foi curioso, pois a pop art foi influenciada pelos quadrinhos e depois acabou influenciando-os). As aventuras de **Jodelle** aconteciam numa Roma fictícia, com tubos de neon, clubes noturnos e cadilaques.

O sucesso de **Jodelle** levou Peellaert a publicar um novo álbum, com uma nova personagem, **Pravda**. Vestida apenas com um

colete e um cinto largo, ela viajava pelas estradas com sua moto turbinada.

Em 1967 a França vê a criação de **Blanche Epiphanie**, do desenhista Georges Pichard. Blanche era uma heroína romântica ingênua. Com um humilde emprego de entregadora de cheques, ela passava as noites remendando os trapos que de dia eram rasgados pelos clientes do banco, que sempre a assediavam. Mas a moça tinha um defensor mascarado, o herói Défendar, identidade secreta de um estudante de ciências, vizinho do quarto da moça.

A história foi publicada com muito sucesso pela *V Magazine* e depois dela vieram outras heroínas criadas por Pichard, a maioria loiras, rechonchudas e com sardas no rosto. Outra de suas grandes criações foi **Paulette**, com roteiro de Wolinsky. **Paulette** era uma herdeira de um império industrial, mas com idéias socialistas. Tudo era desculpa que ela se desnudasse. Seu companheiro de aventuras era um velho de mais de oitenta anos, transformado em uma linda jovem morena, o que causava situações embaraçosas. A personagem foi publicada em capítulos entre 1970 e 1976 na revista francesa *Charlie*.

O movimento de erotismo elegante francês teve grande influência em outras partes do mundo, especialmente na Itália, inclusive conseguindo a atenção de leitores adultos, que já não se interessavam mais pelos gibis.

O quadrinho erótico sofisticado, surgido na França, encontrou na Itália o seu ponto de maior sucesso de público e crítica.

Gonçalo Júnior, no livro Tentanção à Italiana, diz que as HQs eróticas italianas foram diretamente influenciadas pelos filmes de cineastas como Fellini, Visconti e Pasolini e pelas transformações pelas quais passava a sociedade italiana da época, que abandonava a rígida moral católica para entrar de cabeça na revolução sexual.

Entre os autores que colocaram o quadrinho erótico italiano na categoria de o mais popular e respeitado do mundo, um nome se destacou por ter sido o primeiro a explorar o erotismo como uma forma de arte e pelo uso arrojado da linguagem quadrinística: Guido Crepax.

Crepax se interessou por quadrinhos desde muito pequeno. Aos 12 anos, ele fez a adaptação do romance O Médico e o Monstro. Quando cresceu, estudou arquitetura, engenharia e ficou famoso pelas capas de LPs e pelas ilustrações para livros, revistas e publicidade. Com o tempo, começou a ser visto como um artista gráfico revolucionário.

Em 1965 surgiu a revista *Linus*, voltada para fãs de quadrinhos. Era dirigido por alguns dos mais importantes intelectuais italianos, entre eles o filósofo Umberto Eco. Crepax foi convidado a colaborar por causa de seu trabalho gráfico inovador. Para sua

estréia, ele criou o personagem **Neutron**, uma espécie de super-herói com poderes mentais. Logo na primeira história, ele é apresentado a uma elegante fotógrafa chamada **Valentina**. A personagem chamou tanta atenção dos leitores, que o desenhista resolveu transformá-la em protagonista, abandonando **Neutron**.

Fisicamente, a personagem era semelhante a Elisa Crepax, mulher do desenhista, com cabelo curto e franja cobrindo toda a testa. **Valentina** lembrava também, e muito, a atriz norte-americana Louise Brooks, estrela do filme “A caixa de Pandora”, de 1929. Crepax era tão apaixonado pelo filme que resolveu homenageá-lo em sua série. Assim, Valentina resolvera adotar aquele visual após assistir ao filme, como ele explicaria mais tarde.

A personagem era independente e sensual, encarnando a mulher de seu tempo e tornando-se símbolo da revolução sexual. Também se diz que foi em **Valentina** que Freud encontrou os quadrinhos eróticos. Cada HQ de Valentina era como uma sessão de terapia, na qual ela liberava suas fantasias eróticas com uma imaginação desenfreada. Outro em ponto em contato com os anos 1960 eram as viagens psicodélicas (embora estas não fossem motivadas por drogas). A personagem imaginava-se em meio a fantasias lésbicas, sadomasoquisas e surreais.

Os recursos gráficos usados por Crepax eram absolutamente inovadores para a época, com closes, planos detalhes, cortes bruscos e uso genial do claro-escuro e da hachura. Além disso,

Crepax transformou os cenários e a até as roupas em elementos que ajudavam a compor a história. Poucas vezes a lingerie foi mostrada tão detalhadamente em uma HQ e certamente nunca a roupa íntima feminina serviu tão bem aos propósitos eróticos.

Depois do sucesso de **Valentina**, Crepax criou **Bianca**, uma aluna em um colégio interno, e **Anita**, que ficou famosa ao fazer sexo com o televisor. Mas o auge da carreira desse quadrinista foram as adaptações de obras literárias eróticas, como A história de O, Emmanuele e A Vênus das peles.

Nessas obras, Crepax não se esmerava em desenhar homens. Muito pelo contrário, eles constantemente pareciam grotescos, mas caprichava nas mulheres. Elas eram sempre altas, magras, bonitas e sensuais.

Quando Crepax morreu, em 2003, era uma celebridade que abrira as portas para que os quadrinhos eróticos italianos fossem vistos como uma forma de arte.

MARVEL COMICS GROUP
THE HANDS OF SHANG-CHI
MASTER OF KUNG FU
SPECIAL DOUBLE-SIZED
100TH
ANNIVERSARY ISSUE!
A era de bronze

Conan

No final da década de 1960 chegava ao final da chamada Era de prata dos super-heróis. Na década de 1970 começaria a chamada era de bronze. Foi um período em que os editores testaram novos formatos e gêneros na tentativa de manter o interesse do leitor. Um personagem que encarnou essa época foi **Conan**, o bárbaro.

Conan, criado pelo escritor texano Robert E. Howard, surgiu na história *The Phenix on the sword*, publicada na revista pulp Weird Tales, em 1932. Na década de 1960 suas histórias foram republicadas, alcançando novo público, que começou a escrever para a Marvel, pedindo uma revista do personagem.

Na verdade, os pedidos por uma revista no estilo espada e magia eram tantos que Stan Lee e Roy Thomas convenceram o chefão da Marvel, Martin Goodman, a licenciar um personagem. Ocorre que Goodman, um pão duro, forneceu apenas 150 dólares para direitos autorais de cada edição. O valor era tão baixo que Thomas desistiu de tentar Conan e preferiu negociar um personagem menos famoso, **Thongor**, cujo autor, Lin Carter, era fã de quadrinhos. Mas, apesar do interesse do escritor, as

negociações emperraram com o agente literário e, nesse meio tempo, Thomas descobriu o endereço do agente literário de Robert E. Howard e escreveu-lhe. Surpreendentemente, o agente liberou **Conan** por apenas 200 dólares a edição.

Para cobrir esses 50 dólares a mais, Thomas resolveu ele mesmo escrever os roteiros ao invés de passar para outro escritor. Afinal, se Goodman resolvesse cobrar a diferença, ele poderia tirar do seu próprio salário – entretanto, com o tempo ele se afeiçoou tanto ao personagem que passou anos escrevendo-o.

O desenhista designado deveria ser John Buscema, que parecia perfeito para o personagem, mas como medida de contenção de gastos, o chefe da Marvel impôs um desenhista mais barato. O escolhido foi um ilustrador inglês, Barry Windsor-Smith.

Sem experiência com o gênero, o desenhista fez alguns números com nítida influência de Jack Kirby, que pareciam mais histórias de super-heróis que de bárbaro. Mas com o tempo seu traço foi se tornando mais refinado e se adequou ao personagem. A revista, que vendeu bem nos primeiros números, teve uma queda de vendas, mas se tornou um sucesso depois de uma sugestão de Stan Lee (ele percebeu que as edições que menos vendiam era as que tinham Conan enfrentando animais e sugeriu mais capas com antagonistas humanoides).

Apesar do sucesso, Smith acabou abandonando o título.

Para substituí-lo foi finalmente chamado o veterano, John Buscema. Buscema mudou o personagem, tornando-o mais másculo e mais bárbaro, definindo o que seria o visual do personagem dali para frente. Quando foi lançada a revista *Savage Sword of Conan* em formato magazine (maior que o dos gibis) e preto a branco, as vendas estouraram, pois o novo formato alcançava um público bem mais adulto, que já tinha desistido de ler super-heróis.

O sucesso de **Conan** também esteve ligado aos ótimos arte-finalistas de origem filipina, como Ernie Chan e Alfredo Alcala, que distanciavam o traço de Buscema daquele que ele usava nos super-heróis.

O sucesso absoluto do cimério fez com que surgissem vários outros personagens nos mesmos moldes. No começo, a própria Marvel aproveitou para publicar outros personagens criados por Robert E. Howard, como Kull, o conquistador e Sonja, a guerreira, que fez muito sucesso no traço de Frank Thorne. Tratava-se de uma mulher que só podia entregar sua virgindade ao homem que a vencesse em combate. Como isso nunca acontecia, a história se equilibrava entre a sensualidade e a ação.

A DC entrou na onda com O Guerreiro, criação de Mike Grell, sobre um piloto da força aérea norte-americana que vai parar no centro da terra, onde existe um mundo dominado pela espada e pela magia.

Na década de 1980 **Conan** ganhou uma versão cinematográfica, estrelada por Arnold Schwazenegger, o primeiro sucesso cinematográfico do ator.

Conan fez um sucesso extremo no Brasil, onde continuou popular mesmo quando a Marvel não estava mais produzindo novas histórias. Por causa disso, as editoras (notadamente a Abril e depois a Mythos) continuaram a revista apenas com republicações.

O mestre do Kung fu

Na década de 1970, a grande moda eram as artes marciais. No cinema, os filmes de Bruce Lee eram sucesso de bilheteria. Na televisão, a série Kung Fu, com David Carradine (o "pequeno gafanhoto") ganhava cada vez mais fãs. Não ia demorar muito, portanto, para que essa mania chegasse aos quadrinhos.

A Marvel lançou o super-herói **Punhos de Ferro**, enquanto a DC lançou **O Dragão do Kung Fu**, sem falar nas pequenas editoras, que também publicaram revistas para aproveitar a febre. Mas o personagem mais famoso e mais emblemático dessa onda seria Mestre do Kung Fu, criado por Steve Englehart (roteiro) e Jim Starlin (desenhos).

Os dois procuraram o editor-chefe da Marvel, Roy Thomas, com a proposta de adaptar para os quadrinhos o seriado de TV. Thomas lembrou que a série pertencia à Warner Bros, dona da DC. Então, ao oferecer a proposta para a Warner eles não só receberiam um não, como ainda dariam uma ótima idéia à DC Comics.

Aliás, a editora do **Super-homem** já estava pensando em adaptar o seriado. Roberto Guedes, no livro A era de bronze dos super-heróis conta que Denny O´Neil teria alertado o Publisher da DC, Carmine Infantino,sobre a possibilidade da Marvel lançar esse material. “Não se preocupe. Se a Marvel lançar o Kung Fu, nós fazemos o Fu Manchu”. **Fu Manchu** era um vilão clássico dos pulp fiction (revistas baratas de contos, muito populares até a década de 1930). Roy Thomas ficou sabendo dessa conversa e resolveu comprar os direitos do personagem, transformando **Fu Manchu** no pai do herói da série.

Assim, a revista em quadrinhos contava a história de **Shang-Chi**, um jovem mestre nas artes marciais, criado como uma arma viva por seu pai, **Fu Manchu**, que pretendia usá-lo para dominar o mundo. Ao descobrir as intenções de seu pai, **Shang-Chi** foge e se alia à agência britânica de espionagem, a MI-6, onde conhece aquela que seria sua namorada, Leiko Wu.

A história estreou na revista *Special Marvel Edition*, 15 que passou a se chamar *Master of Kung Fu* a partir do número 17 por conta da popularidade do personagem.

Embora **Shang-chi** tenha sido criado por Steve Englehart, foi Dough Moench que se estabeleceu no título, escrevendo as mais importantes histórias. Com a entrada de Paul Gulacy, estava formada a dupla favorita dos fãs.

Gulacy tinha um traço fotográfico. Para tornar o trabalho mais realista, ele conseguiu uma cópia do filme Operação Dragão, projetou numa tela e fotografou as cenas congeladas. Assim, o personagem ficava com a cara de Bruce Lee.

Gulacy desenhou a revista até o número 50, quando foi substituído por Jim Craig. Como este não conseguia cumprir os prazos, foi substituído por Mike Zeck.

Mike Zeck costumava errar anatomia e não tinha o traço fotográfico de Paul Gulacy, mas trouxe outras qualidades para a série. Seu desenho era fluido e elegante, e combinava muito bem com a nova fase do personagem, mais introspectiva. Depois das sagas centradas nas aventuras de espionagem, o gibi começou adentrar na filosofia zen budista e a explorar mais as relações entre os personagens.

Esse foco ousado para um gibi de luta fez com que **Mestre do Kung-Fu** se destacasse de todas as revistas do gênero e

durasse até o número 125, superando em muito o modismo das artes marciais. O último número, seguindo a linha introspectiva introduzida por Moench, mostrava o personagem se aposentando para se dedicar à filosofia oriental.

Sem dúvida, a revista foi um dos grandes momentos da Era de Bronze dos quadrinhos americanos.

A origem de Thanos

A Marvel sempre teve um pé na ficção científica. **Quarteto Fantástico**, o principal gibi da era de prata da editora, era uma série de FC. Mas nenhum autor explorou tão bem as sagas cósmicas quanto Jim Starlin, o autor que levou a editora ao infinito.

O primeiro trabalho de Starlin para a Marvel foi uma edição do **Homem de Ferro**, personagem que seu colega de quarto, Mike Friedrich, escrevia. Starlin aproveitou a oportunidade para colocar ali vários personagens que haviam surgido para ele em sonho quando estudava psicologia na faculdade. Stan Lee viu a história, achou o resultado péssimo e afastou Starlin da série.

Mas Roy Thomas achava que o artista tinha futuro e lhe passou a revista do **Capitão Marvel**, que ele mesmo escrevera. A revista vendia mal, o personagem era praticamente uma página em branco, com uma personalidade insípida. Se não desse certo, era só cancelar a publicações.

Starlin reformulou completamente o personagem e o transformou em um sucesso entre a geração hippie. A história metamorfose, publicada na edição 29 da revista marcou os quadrinhos da Marvel para sempre e mostrou o quanto Starlin poderia ser revolucionário.

Nela, o herói é transportado para uma realidade onde é confrontado por uma criatura chamada Eon. Starlin encheu a história de cenas de luta, mas os leitores mais espertos perceberam que toda aquela ação era na verdade uma grande metáfora para um processo de transformação do personagem que, a partir dessa experiência iria adquirir consciência cósmica.

As vendas não paravam de subir e a redação da Marvel começou a receber cartas destinadas a Starlin que vinham com cigarrinhos de maconha.

Starlin trouxe para a série um conjunto de personagens que havia testado na história do **Homem de Ferro**, entre eles aquele que viria a se tornar o maior vilão cósmico da Marvel: o titã **Thanos**. Dizem que Starlin queria copiar um dos personagens que

Jack Kirby tinha criado para a DC, **Metron**. Ao saber disso, Roy Thomas teria lhe dito: já que vai copiar, copie logo o **Darkside**! **Thanos** se destaca não só pelo seu poder, mas principalmente por sua motivação: ele é apaixonado pela Morte e pretende destruir planetas inteiros para agradá-la. Essa motivação torna o personagem complexo: embora seu objetivo seja o assassinato em massa, ele o faz movido pelo amor.

Se o **Capitão Marvel** serviu para testar os conceitos lisérgicos e cósmicos de Starlin, foi outro personagem, **Warlock**, que lhe rendeu seus momentos mais inspirados (e mais "viajantes").

Warlock havia sido criado como personagem secundário do **Quarteto Fantástico** pela dupla Stan Lee e Jack Kirby e teve uma revista própria escrita por Roy Thomas com arte de Gil Kane, sem muito destaque.

Starlin introduziu na série um novo vilão, o poderoso **Magus**, que é, na verdade, o **Warlock** do futuro. **Magus** dominou a galáxia, impondo um regime totalitário baseado na sua igreja, a Irmandade Universal e uma espécie de inquisição, que arrasa mundos que não seguem seu credo. O artista começou aí a abordar um dos seus temas mais caros: os perigos do fanatismo religioso e da religião como forma de alienação e totalitarismo. Uma das primeiras histórias produzidas por Starlin já aborda o assunto, com o personagem sendo submetido a uma lavagem cerebral para se adaptar ao sistema.

A série ganhou dois personagens secundários que conquistaram os fãs: **Gamorra**, a mulher mais perigosa da galáxia e o troll **Pip**, e trouxe de volta o grande vilão criado por Starlin: **Thanos**.

O gibi fez tanto sucesso que o capítulo final, o confronto definitivo com **Thanos**, teve a participação dos **Vingadores** e do **Homem-aranha**, duas das séries mais populares da Marvel – e até hoje essa história está entre as melhores dos **Vingadores**.

X-men: os filhos do átomo

No final dos anos 1970, uma série de quadrinhos mudou o mercado de super-heróis e, posteriormente, iria mudar a forma como Hollywood via os gibis. Trata-se dos **X-men**.

Esse grupo de heróis foi criado por Stan Lee e Jack Kirby em 1963 como uma espécie de **Quarteto Fantástico** adolescente, mas nunca fez muito sucesso. O gibi sempre foi deixado de lado e vivia constantemente de republicações. No início dos anos 1970, o revolucionário desenhista Neal Adams foi contratato pela Marvel para revitalizar os personagens numa série escrita por Roy Thomas. O novo gibi era bom e chegou a fazer algum sucesso, mas os executivos da Marvel não tiveram paciência de esperar e acabaram remanejando os autores para outros personagens.

Assim, os X-men ficaram à deriva, vivendo de republicações ou participações especiais em outras séries até 1975. Nessa época, a empresa dona da Marvel tinha um departamento que licenciava quadrinhos para diversos países e surgiu a idéia de criar uma série que reunisse heróis dos países em que gibis Marvel eram mais populares. Roy Thomas sugeriu remodelar os X-men, com membros de várias etnias. Para isso, ele chamou o roteirista Len Wein e o desenhista Dave Cockrum, famoso pela facilidade de criar uniformes de personagens.

A idéia original não foi seguida à risca e a nova equipe veio com um herói russo (**Colossus**), uma africana (**Tempestade**), um índio apache (**Pássaro Trovejante**), um alemão (**Noturno**), um japonês (**Solaris**), um, escocês (**Banshee**). Um personagem canadense, que havia sido criado como coadjuvante nas histórias do Hulk, chamado **Wolverine**, foi reaproveitado na nova série, assim como dois personagens da série clássica: **Cíclope** e a **Garota Marvel**.

No livro A era de bronze dos super-heróis, Roberto Guedes conta que a criação do grupo partiu de um caderno de Cockrun, no qual ele desenhara várias idéias para uniformes de personagens. Ele e o roteirista misturaram uniformes, poderes, e chegaram a um grupo coeso.

A nova equipe estreou numa história em que eles eram chamados pelo professor Xavier para salvar o mundo de Krakoa, a ilha viva. Essa história fez tanto sucesso que a Marvel resolveu

continuar com a revista. Mas Len Wein estava ocupado demais com outras séries, e passou a bola para seu assistente, Chris Claremont. Claremont tinha uma facilidade muito grande de trabalhar histórias com grupos grandes e acabou se apaixonando pelos **X-men**. Tanto que escreveu a revista dos mutantes durante 17 anos, sendo chamado de ¨O senhor X¨.

Com a nova equipe criativa, a revista foi ganhando popularidade, mas estava longe de figurar na relação das mais vendidas. Além disso, havia um problema: embora a revista tivesse apenas 17 páginas (o menor número de páginas que um gibi de super-heróis já teve), Cockrun não conseguia dar conta do serviço. Assim, foi chamado um outro artista, fã da série original, que já havia trabalhado com Claremont na série Punhos de Ferro: John Byrne.

Curiosamente, logo no início o traço de Byrne não agradou, tanto que os editores ainda colocaram Cockrun para fazer as capas. Mas logo ele se tornaria o preferido entre os fãs. Byrne, além de ótimo desenhista, era muito rápido e ajudava nos roteiros, colocando mais ação nas tramas e evitando a tendência de Claremont de transformar a série numa novela de diálogos intermináveis.

Para fazer a arte-final foi chamado Terry Austin, dono de um traço muito detalhista, que ressaltava as melhores qualidades do desenho de Byrne. Estava formada a tríade que transformaria os

X-men não só na revista mais vendida do mercado norte-americano, mas também numa das franquias mais bem sucedidas da indústria do entretenimento, com vários gibis e filmes.

Uma das primeiras mudanças provocadas pela entrada de Byrne na equipe foi a valorização do personagem canadense **Wolverine**. Como o desenhista foi criado no Canadá, ele acabou dando mais ênfase a ele. Na época, o baixinho era tão inexpressivo que a maioria dos leitores nem reparava nele. Com o tempo ele se tornaria o personagem mais popular da equipe.

Byrne chegou no final de uma saga em que a personagem Fênix praticamente salvava o universo sozinha. Essa aventura mostrava a personagem com tantos poderes que parecia impossível continuar fazendo histórias com ela. A solução encontrada durante algum tempo foi simplesmente afastá-la da equipe.

Logo na aventura seguinte, Byrne fez questão de colocar seu conterrâneo em evidência. Nessa história, o governo do Canadá enviava um super-herói local para levar Wolverine de volta para casa. A história chamou a atenção dos leitores para o passado nebuloso do baixinho. Esse seria um dos fatores de sua popularidade: a cada edição os leitores descobriam mais um detalhe sobre o passado desse personagem.

Os **X-men** viveram uma série de aventuras ao redor do mundo, passando pela Terra Selvagem, Japão e Canadá, para então voltar

aos EUA. Aos poucos, os leitores foram percebendo que havia um novo padrão de qualidade sendo estabelecido ali, mas a série só se tornaria um sucesso mesmo com a Saga de **Protheus**.

Protheus era um mutante extremamente poderoso, capaz de manipular a realidade. Mas tinha um defeito: para viver, precisava possuir corpos de pessoas, que não sobreviviam muito tempo. Essa necessidade constante de corpos criaria uma verdadeira carnificina por onde ele passava.

A trama mostrava que a série era revolucionária e estava anos luz à frente da maioria dos quadrinhos publicados na época.

Para começar, havia a violência. **Protheus** era um vilão de verdade, que matava pessoas friamente e representava um perigo real para a humanidade. A relação dele com o pai, de amor e ódio, mostrava um aspecto psicológico avançado para os gibis de super-heróis. Até mesmo seu poder de alterar a realidade, era algo novo nos quadrinhos.

Diante de um inimigo tão perigoso, só restou uma opção aos **X-men**: matá-lo usando contra ele sua única fraqueza: o metal.

Na década de 1970, super-heróis não matavam, sob circunstância nenhuma, mas a revista dos **X-men** estava mudando padrões.

A saga seguinte cairia como uma bomba nos gibis de super-heróis e seria a grande responsável pela popularidade do título nos anos seguintes.

Os autores resolveram trazer a **Fênix** de novo, mas como lidar com uma personagem que tinha poderes muito maiores do que os dos outros membros? Simples: transformando-a em uma vilã!

A Saga da **Fênix** mostrava a personagem tendo flashbacks do que parecia ser uma encarnação passada dela, em que ela participava do **Clube do Inferno**, sendo esposa de um dos seus líderes, Jason Wyngarde. Na verdade, tratava-se de uma trama de um antigo inimigo dos **X-men**, o **Mestre Mental**, que pretendia dominar a heroína para usar seus poderes em interesse próprio.

A revista começou a chamar a atenção dos chefões de Marvel e a equipe acabou sofrendo duas interferências editoriais. A primeira delas é que a Mansão X deveria justificar o nome de Escola para Jovens Superdotados do Professor Xavier e, portanto, deveria ter pelo menos um aluno. A segunda é que a revista deveria ser usada como trampolim para o lançamento de uma personagem baseada na dance music, **Cristal**.

Claremont e Byrne fizeram Xavier voltar à equipe e pedir para seus pupilos contatarem duas novas mutantes. Uma delas era **Cristal**, a outra era uma jovem chamada Kitty Pryde que tinha poderes de atravessar a matéria.

Kitty Pride acabou sendo um achado, pois providenciou uma identificação com o público jovem. Além disso, ela foi a primeira heroína declaradamente judia dos quadrinhos.

Em busca das duas novas mutantes, os X-men acabam tendo de enfrentar o **Clube do Inferno** e uma nova vilã, a **Rainha Branca**. Essa personagem fez grande sucesso com os leitores. Era loira, linda, e só usava roupas fetichistas.

Os heróis conseguem derrotar os oponentes e decidem entrar na sede do **Clube do Inferno** para descobrir porque estavam sendo caçados. Ao entrarem na sede do clube, acabam sendo derrotados depois que o **Mestre Mental** toma o controle da **Fênix**, que passa a se chamar **Rainha Negra**.

Um único mutante sobrevive: **Wolverine**, e a ele resta a missão de libertar os companheiros. As sequências em que ele anda pelos esgotos, derrotando os inimigos é seu ponto máximo. A partir dali, ele se tornaria o herói mais popular dos **X-men** e um dos mais populares dos gibis de super-heróis.

Wolverine consegue libertar os amigos e **Fênix**, liberada do domínio do Mestre Mental, vinga-se do **Clube do Inferno**. Mas a saga estava apenas chegando ao seu ápice. Na sequência, Jean Grey perde o controle e transforma-se na **Fênix Negra**.

A nova criatura derrotou facilmente os **X-men** e foi para o espaço alimentar-se. Sua fome de poder era tão grande que ela

sugaria a energia de uma estrela. Byrne achou que devorar uma estrela não teria tanto impacto se nas proximidades não tivesse um planeta habitado. Assim, ele retratou um planeta seres inteligentes sendo destruído no processo.

A idéia dos autores para a continuação dessa trama era simples: A **Fênix** voltava para a Terra, derrotava os **X-men**, mas o Professor Xavier, com a ajuda do lado bom de Jean, acabaria afastando a **Fênix Negra** e reduzindo os poderes da heroína aos níveis de quando ela se chamava Garota Marvel. Em seguida, a imperatriz Lilandra, do Império Shiar, aparecia e levava os **X-men** para a Lua, onde eles deveriam combater a Guarda Imperial. Com a vitória da Guarda, Jean passaria por um processo no qual perderia todos os seus poderes e sairia do grupo. Com isso, o problema dos super-poderes da **Fênix** (que dificultava a elaboração dos roteiros) seria definitivamente resolvido.

Acontece que nesse período a edição que mostrava a **Fênix** destruindo um planeta habitado caiu nas mãos do editor-chefe da Marvel, Jim Shooter e esse ficou horrorizado. Para ele, não havia a opção final feliz. A personagem tinha que sofrer. Ele exigiu que a personagem fosse enclausurada num asteróide, onde seria torturada por toda a eternidade. Claremont e Byrne, ao ouvir essa exigência, disseram: Por que não a matamos de uma vez? E foi isso que fizeram. A edição, que já estava pronta, foi retrabalhada

para que a **Fênix** acabasse se suicidando para evitar se transformar novamente na **Fênix Negra**.

A morte da personagem causou uma comoção sem tamanho entre os fãs. Nunca tinha acontecido de uma personagem importante, em plena ascensão, morrer nos gibis de super-heróis. A edição com a morte esgotou rapidamente e, a partir daí o título começaria seu caminho para se tornar o mais vendido do mercado.

Esquadrão Atari

Em 1984, a editora DC lançou uma versão em quadrinhos baseada nos jogos de vídeo-games da Atari. Não era a primeira adaptação de games da Atari, mas esse estava destinado a entrar para a história como um dos melhores trabalhos da era de bronze dos quadrinhos. A equipe criativa era composta por dois grandes nomes dos comics: o roteirista Gerry Conway e o desenhista José Luis Garcia Lopes.

Gerry Conway, nascido em 1952, começou a escrever quadrinhos ainda na juventude com histórias para revistas de histórias curtas da DC Comics, como a *House of Secrets*, mas seu

grande sonho era trabalhar com um título de super-heróis. Graças a um amigo, ele conheceu Roy Thomas, editor da Marvel, lhe entregou um argumento e pediu que ele desenvolvesse. Roy gostou do resultado e, com 19 anos, Conway foi efetivado no cargo de roteirista oficial do **Homem-aranha**, o título mais popular da Marvel.

Apesar de inseguro no início (as primeiras histórias eram co-escritas com o desenhista do título, John Romita Senior), Conway logo se destacou e acabou escrevendo algumas das mais importantes histórias do aracnídeo na década de 1970, entre elas a controversa morte de Gwen Stacy. Conway foi também, junto com o desenhista Ross Andru, responsável pela criação do **Justiceiro**, que surgiria como personagem secundário na série do Aranha, mas se tornaria um dos mais populares da Marvel na década de 1980.

Em meados da década de 1970, Conway foi contratado pela DC, onde faria o primeiro crossover entre as duas maiores editoras do mercado norte-americano: o encontro de **Superman** e **Homem-Aranha**.

José Luis Garcia Lopez nasceu na Galícia, mas mudou para a Argentina ainda jovem, onde leu muito quadrinho norte-americano, especialmente os trabalhos de Alex Raymond e Roy Crane.

Indo para os EUA, Garcia Lopes substituiu Joe Kubert na revista Tarzan, o que acrescentaria mais uma influência seu traço, já que na época era comum um desenhista que entrava num título imitar o anterior, para os leitores não sentirem o impacto da mudança.

Depois de trabalhar para a Charlton, ele se fixou na DC Comics, onde desenvolveria um dos traços mais dinâmicos e bonitos dos comics americanos. Seu visual do Super-homem atlético praticamente redefiniu a imagem do Homem-de-aço. Uma das imagens mais famosas, do personagem arrebentando correntes com a simples flexão dos músculos do peito, é de autoria de Garcia Lopes.

Garcia Lopes foi responsável pelo traço do segundo grande encontro da década de 1970: entre o Hulk e Batman, com roteiro de Len Wein.

Esquadrão Atari juntava, portanto, dois dos nomes mais importantes da era de bronze dos quadrinhos americanos. E ambos não decepcionaram. A primeira história mostrava personagens bastante originais: os mercenários Dart e Blackjack, o gigante bebê, que é seqüestrado de seus planeta natal, a telepata Morféa, vinda de uma civilização em que as crianças são criadas sem identidade (e sempre se refere a si mesmo como “este ser”), o ladrão Paco Rato, o rapaz

Tormenta, que tem a capacidade de se teleportar e seu pai, Martin Champion, um homem obcecado com a idéia de que o universo está sendo ameaçado por uma força poderosíssima chamada Destruidor Negro. Esse time improvável irá se juntar, alguns contra a vontade, para salvar o universo.

Embora a primeira história fosse essencialmente uma apresentação de personagens, ela já apresentava algumas das mais interessantes características da série: a ação vertiginosa e o suspense muito bem trabalhado. A estrela dos primeiros números é Dart, que junto com seu namorado Blackjack vão cobrar uma dívida e são atacados por um exército, mas conseguem escapar. A sequência inicial mostrava os dois lutando contra os soldados do general Ki numa página dupla que é um dos momentos mais clássicos dos quadrinhos da era de bronze. Dart e Blackjack estão no quadro maior, que é invadido por uma mão vinda de fora do quadro, apontando uma arma para Dart. Na sequência lateral, a heroína nocauteia o dono da mão. Ali estão os elementos que fariam de Garcia Lopes um dos desenhistas mais requisitados para capas: a composição inovadora, o dinamismo e o perfeito domínio da anatomia.

Se Garcia Lopes tinha perfeito domínio da parte visual, Gerry Conway se revelou um mestre do roteiro, com uma ótima caracterização de personagens, narrativas paralelas, e

uma trama muito bem costurada. Os dois, inclusive, voltariam a se encontrar anos mais tarde, na minissérie Cinder e Ash, com grande sucesso.

A dupla foi responsável pelo título até o número 12. O número 13 contou com roteiro de Conway e desenhos do estreante Eduardo Barreto, que emulava o estilo de Garcia Lopes. No número 14 a equipe se modificou completamente com a entrada de Mike Baron no texto. Ainda assim a revista continuou com um bom nível de qualidade até o número 20, quando a trama finalmente fechou.

No Brasil, Esquadrão Atari era uma das principais atrações de revistas como Herois em Ação e Superamigos. Infelizmente, questões de direitos autorais com a Atari fizeram que com essa série não fosse republicada, razão pela qual poucos leitores da nova geração conhecem essa obra-prima da ficção-científica.

Camelot 3000

Camelot 3000 foi uma maxisérie em 12 capítulos publicada pela DC Comics entre 1982 e 1985 com roteiro de Mike W. Barr e arte do britânico Brian Bolland. Um dos primeiros trabalhos da chamada invasão britânica nos quadrinhos americanos, a série fez

grande sucesso e ajudou a DC Comics a sair de uma grave crise que a assolou no final dos anos 1970 e início da década de 1980. Além disso, foi o primeiro quadrinho da DC no mercado direto de lojas especializadas, que se tornaria o principal meio usado pela editora para escoar seus produtos nos anos seguintes.

A ideia por trás de **Camelot 3000** era ousada: e se Rei Arthur e seus cavaleiros voltassem em uma Inglaterra futurística para combater uma invasão alienígena? Afinal, conta a lenda que Arthur voltará sempre que o país esteja ameaçado...

Além de Arthur, voltam os outros cavaleiros da Távola redonda, mas estes, ao contrário do Rei, não ficaram hibernando, mas reencarnaram. Assim, a primeira parte da história trata justamente da procura dos mesmos.

Há cavaleiros negros, japoneses, mas os mais diferentes são os que mais cativaram os leitores. Sir Tristão renasceu como mulher e descobre isso justamente quando está se casando com um sargento. Posteriormente ela conhece a reencarnação de Isolda, sua amada em outra vida e descobre que ainda é apaixonada por ela. Tristão sente-se um homem no corpo de uma mulher. A relação Tristão-Isolda foi, provavelmente, o primeiro namoro lésbico de uma grande editora norte-americana.

Sir Percival, conhecido por sua docilidade é agora um neo-humano, seres monstruosos e irracionais usados pelo sistema

para combater seus inimigos. Da mesma forma que Tristão, ele não aceita seu novo corpo.

Além disso, o triângulo amoroso Guinevere – Arthur – Lacelot volta a se formar, com a rainha traindo o rei.

A história era tão inovadora para a época que chegou a ser censurada no Brasil, principalmente as cenas entre Tristão-Isolda.

Se nas décadas de 1960-1970 a Marvel Comics eram a editora na qual as coisas aconteciam, obras como **Camelot 3000**, **Monstro do Pântano**, **Esquadrão Atari** e **Novos Titãs** mostravam que, em meados dos anos 1980, a editora das inovações seria a DC Comics.

Além do ótimo roteiro de Mike Barr, **Camelot 3000** contava com o desenho detalhista e inovador de Brian Bolland. Oriundo da revista inglesa **2000 AD**, Bolland trouxe um ar de realismo poucas vezes visto nos quadrinhos da DC Comics. Além disso, suas mulheres estavam entre as mais bonitas dos quadrinhos da época. Sua popularidade foi tão grande que posteriormente, ele ficou encarregado apenas de fazer capas para a DC. Dizia-se que qualquer gibi que tivesse uma capa feita por ele venderia bem.

Camelot 3000 marcou época e mostrou que os comics americanos não precisariam ficar presos apenas ao gênero super-heróis para fazer sucesso. Além disso, preparou caminho para o selo Vertigo, especializado em quadrinhos para adultos.

Novos Titãs

Durante décadas, todo super-herói deveria ter um parceiro mirim. **Batman** tinha **Robin**, o **Arqueiro Verde** tinha o **Ricardito**, **Aquaman** tinha o **Aqualad**, a **Mulher Maravilha** tinha a **Moça Maravilha**. Acreditava-se que os parceiros mirins eram o chamativo para a garotada por serem alguém com quem as crianças poderiam se identificar. Em 1964, a DC Comics teve a ideia de reunir os principais heróis juvenis em um grupo chamdo **Turma Titã**. Mas, surpreendentemente, o gibi não se saiu bem nas bancas. Na verdade, o grupo só viria a fazer sucesso na década de 1980, quando começou a ser escrito por um roteirista que odiava parceiros juvenis.

Marv Wolfman vinha de uma vitoriosa carreira na Marvel, onde escrevera alguns dos principais heróis da editora. Ao passar para a DC, fizera uma exigência: nada de histórias fechadas ou de parceiros.

Wolfman não gostava de histórias fechadas porque o que lhe dava prazer era justamente a possibilidade de desenvolver personagens. O ódio pelos parceiros tinha origem nas suas lembranças de infância: “Eles não se comportavam como eu e minha turma. Usavam uma gíria antiquada que nenhum garoto real usaria. Caramba! A maioria dos meus amigos nem usava gíria!

Os parceiros também eram muito respeitosos com os mais velhos”. Além disso, eles eram desenhados muito, muito pequenos, só um pouco mais altos do que a cintura do herói. Difícil para um pré-adolescente se identificar com um personagem tão subserviente.

Curiosamente, Wolfman acabou propondo escrever exatamente a **Turma Titã** para mostrar como de fato deveriam ser esses heróis. Os fracassos anteriores haviam sido tão retumbantes que a diretoria da DC Comics disse não. Wolfman explicou que seria uma versão totalmente nova, com novos personagens e versões atualizadas dos parceiros clássicos. Criou até um novo nome: **Novos Titãs**. Acabou convencendo.

O roteirista acreditava que todos os bons heróis são nascidos na tragédia e que isso influencia em suas ações. Assim, a origem de cada um dos heróis acabaria influenciando suas ações e seu jeito de ser. E a maioria dos Titãs tinha origens dramáticas. **Estelar** era uma princesa alienígena cujo pai a vendeu como escrava para salvar o seu mundo. **Ravena** era uma terrestre cuja mãe engravidara de um demônio interdimensional. **Ciborgue** odiava o pai, que o transformara para salvá-lo da morte. “O mote dos Titãs começou e continuou como o novo em oposição ao velho e filhos em contraste com os genitores”, escreveu Wolfman sobre o assunto.

Além do conflito com os pais, os Titãs tinham conflitos entre si. **Ravena**, por exemplo, era tímida e pacifista. **Estelar**, uma guerreira nata, era extrovertida.

Para ilustrar a revista foi chamado George Pérez, que havia se especializado em desenhar grupos e era chamado sempre que se precisava mostrar vários heróis ao mesmo tempo. Seu traço realista encaixava perfeitamente com a proposta da revista de mostrar os heróis juvenis numa abordagem mais séria.

A dupla acreditava que a revista não duraria mais do que seis edições, mas o primeiro número vendeu muito até por conta de uma boa campanha de marketing da DC Comics. Mas as vendas começaram a cair a partir do número 2. Até o sexto número, que bateu recordes de vendas. A partir daí, Os **Novos Titãs** se tornaram uma das revistas mais populares da década de 1980.

O número 6 mostrava o início da saga de **Trigon**, o demônio que dominara toda uma dimensão e era pai de **Ravena**, que reunira os **Titãs** justamente para combater sua ameaça. A história unia os principais elementos que fariam o sucesso dos **Novos Titãs**, especialmente o embate pais-filhos. Além disso, **Trigon** era um vilão de verdade. Não era um simples palhaço, como o Coringa, mas uma ameaça real para toda a humanidade.

Novos Titãs uniam boas tramas, vilões realmente terríveis e heróis adolescentes que realmente pareciam adolescentes. Tudo

isso contribuiu para transformar o gibi em um dos maiores sucessos da DC na década de 1980 – um sucesso tão grande que foi para outras mídias, com várias animações e um seriado live action.

Crise nas infinitas terras

No início da década de 1980, a cronologia da editora DC Comics era uma bagunça. O problema todo havia começado em 1961, quando Gardner Fox, responsável pela criação de **Joel Ciclone** e de sua versão da era de Prata, o **Flash**, resolveu fazer um encontro entre os dois personagens. A história "Flash de dois mundos" marcou a DC ao apresentar uma explicação que na época parecia muito criativa: o personagem clássico e o personagem moderno faziam parte de dimensões diferentes.

Posteriormente, a DC Comics (que na época se chamava National) começou a comprar personagens de outras editoras e, para acomodá-los, inventou novas Terras alternativas.

Os escritores começaram a juntar personagens de terras diferentes e a criar cada vez mais terras. Chegou num ponto que ficou difícil tanto ler as histórias quanto escrevê-las, pois ninguém conseguia entender direito como funcionava aquele universo com infinitas Terras alternativas.

Nessa época, o escritor Marv Wolfman, que vinha fazendo muito sucesso com os **Novos Titãs**, leu uma carta na seção de correspondência da revista do **Lanterna Verde** na qual um leitor reclamava: “Vocês deviam ajeitar a continuidade da DC” e teve a ideia de fazer uma grande história, em homenagem aos 50 anos da editora, que juntasse vários personagens e, ao mesmo tempo, desse uma arrumada na casa.

O personagem chave seria um vilão não aproveitado dos **Novos Titãs**, chamado **Monitor**, cuja função seria conseguir informações sobre os heróis para vendê-las aos inimigos. O **Monitor** foi transformado em herói, mas ganhou uma contrapartida sombria: o **Antimonitor**, cujo objetivo seria destruir os universos paralelos. Ao final da **Crise nas Infinitas Terras**, sobraria uma única realidade e os personagens que não morressem durante a história seriam acomodados nela.

A diretoria da DC Comics adorou a ideia de um grande crossover entre os personagens da editora e deu carta branca para Wolfman. Inclusive, escalou para a empreitada George Pérez. Os dois eram a escolha óbvia para o projeto, pois Wolfman sabia trabalhar muito bem com histórias que envolvessem muitos personagens e Pérez adorava desenhar muitos heróis em um único quadro. Em **Crise**, ele teria a chance de desenhar todos os personagens da editora, nem que fosse em uma única sequência.

Com a **Crise**, a DC mostrava que não era uma editora que vivia só de nostalgia, mas, ao contrário, consolidava a posição de inovadora. Afinal, além de mexer com toda o universo DC, Wolfman matou dois personagens queridos dos fãs: **Flash** e a **Supermoça**.

O Super-homem ganhou uma nova versão, com traços e roteiros de John Byrne, que vinha do sucesso dos X-men. Batman foi reformulado por Frank Miller em Ano Um e a Mulher Maravilha ganhou uma nova versão, muito mais mitológica, com traço e roteiro de George Pérez.

Crise nas Infinitas Terras deixou três legados. O primeiro foi quanto à cronologia, um legado que com o tempo foi desaparecendo à medida em que novos roteiristas inventavam novas terras paralelas. O segundo legado foi quanto à obra em si, pois **Crise** foi uma ótima história em quadrinhos, com bom roteiro e bom desenho. O terceiro legado foi o negativo: a partir do sucesso de Crise, tanto a Marvel quanto a DC se viram tentadas a fazer mega-crossovers juntando todos os seus personagens sempre que as vendas iam mal. A maioria com qualidade muito inferior ao trabalho de Wolfman e Pérez. Como essas mega-sagas ocupavam todas as revistas da editora por um período, isso afastou novos leitores, que logo desistiram de comprar todos os gibis de um mês para entender um único número.

Guerras Secretas

Em 1980, Jim Shotter, editor-chefe da Marvel, queria revolucionar o universo dos quadrinhos de super-heróis com uma história grandiosa. Para isso, ele bolou uma série em 12 partes que mostraria os principais heróis e vilões da editora se enfrentando.

Em **Guerras Secretas**, uma entidade super-poderosa, denominada **Beyonder**, cria um planeta e transporta para lá os mais importantes personagens da editora. E avisa: destruam seus inimigos e todos os seus desejos serão realizados.

Os personagens dividem-se entre heróis e vilões e começam os conflitos. Entre os heróis, há estranhamento pela presença de **Magneto**, um notório vilão dos **X-men**. Entre os vilões, começam as brigas pela liderança.

Entre os heróis havia vários medalhões da editora, como o **Homem-aranha**, **X-men**, **Vingadores**, **Hulk**, **Coisa**. Do lado dos vilões, peso-pesados, como **Doutor Destino**, **Lagarto**, **Ultron** e **Galactus**. A presença de Galactus no time de vilões tem causado, até hoje, controvérsias. Criado por Jack Kirby e Stan Lee em uma aventura do **Quarteto Fantástico** da década de 1960, ele é uma entidade cósmica super-poderosa, capaz de devorar planetas

inteiros. Sua presença no time de vilões desequilibraria qualquer disputa.

Para desenhar a história foi chamado Mike Zeck, que vinha se destacando nas histórias do **Mestre do Kung Fu** com seu traço elegante.

A história fez grande sucesso e remodelou a vida de vários personagens da editora. O mais afetado foi o **Homem-aranha**, que ganhou um uniforme preto, fruto de uma simbiose com um ser alienígena. Posteriormente esse uniforme se transformaria no vilão Venon.

Guerra Secretas foi muito bem resumida por uma funcionária da Marvel responsável pelo mercado direto: "Guerras Secretas é ruim, mas vendeu muito bem!".

Dizem que Jim Shotter pediu tantas mudanças nos desenhos que, ao terminar, mandou para o desenhista Mike Zeck uma garrafa de champanhe. Zeck abriu a garrafa e jogou todo o conteúdo na pia.

No Brasil a história foi lançada em 1986 para servir de divulgação para a linha de bonecos da Gulliver. Mas os heróis estavam atrasados em relação à cronologia americana e, para adequar essa inconsistência, a série foi cortada e mutilada. Até mesmo personagens, como **Vampira** e **Capitã Marvel**, foram apagados e o final da saga foi totalmente modificado para se

adequar ao momento que a Marvel vivia no Brasil. Ou seja: o que já não era bom, ficou ainda pior.

O erotismo nacional

Edrel: a gênese do mangá no Brasil

Uma das mais interessantes e revolucionárias editoras de quadrinhos do final dos anos 1960 foi a Edrel.

A editora surgiu de outra, a Pan Juvenil, que devia muito a agiotas. Os sócios Salvador Bentivegna e Jinki Yamamoto convidaram Minami Keizi, que havia produzido um álbum de quadrinhos e literatura que tinha forte influência do mangá (quadrinhos japoneses) para ser sócio na empresa nova chamada Editora Edrel.

Um artista do interior de São Paulo, Cláudio Seto, foi chamado para cuidar da revista Humor Negro. Minami Keizi fazia sucesso com seu personagem **Tupãzinho**, com roteiro dele e desenhos Fabiano Dias. O personagem era tão popular que o autor chegou a receber convite para publicar pela editora Abril, mas não quis. Preferiu engordar sua editora investindo no filão infantil. Seto criou o personagem **Flavo** para a revista Ídolo Juvenil. Era um misto de ficção com conto de fadas, criado na esteira do sucesso das revistas Contos de Fadas e Varinha Mágica, que a editora Outubro havia lançado anos antes.

Seto também ficou responsável pelas revistas Humor Negro e Ídolo Juvenil, mas ambas já estavam numa fase de decadência. Seto reclamou e Minami sugeriu que ele apresentasse projetos de outras revistas.

O desenhista lembrou-se dos mangás que lia e propôs uma revista de Ninja e outra de Samurai. O dono da editora gostou e marcou o lançamento para dali a 30 dias, um tempo mínimo para produzir as duas revistas. Mesmo assim o artista conseguiu terminar os dois trabalhos.

Minami gostou do **Ninja** assim que pôs os olhos no trabalho. Era o tipo de HQ infantil que ele queria. O mesmo não pode ser dito de **O Samurai**, cujos desenhos não lhe pareceram tão bons e tinha como tema o incesto, um tema indigesto para uma época de censura e ditadura militar.

Eram legítimos mangás brasileiros, lançados três décadas antes dos mangás se tornarem febre entre os jovens ocidentais.

Para surpresa do dono da editora, a revista que acabou agradando foi justamente **Samurai**, destinada ao público adulto. **Ninja** durou apenas quatro números e foi cancelada por baixas vendas.

A Edrel tinha como principais artistas descendentes de japoneses, e foi nela que muitos deles introduziram a linguagem

de mangá na HQB. Além de Cláudio Seto, havia Paulo Fukue, Fernando Ikoma e Wilson Hisamoto.

Seto transformou-se um faz tudo da editora. Além de desenhar e escrever histórias em quadrinhos, selecionava elenco e dirigia a produção de fotonovelas eróticas da cidade Guaiçara, no interior paulista, em plena época de ditadura. A produção de seu estúdio chegava a 150 páginas por mês.

Foi na Edrel que surgiu **Maria Erótica**, genial criação de Cláudio Seto. Suas aventuras misturavam aventura, erotismo, humor e mistério e foram publicadas entre 1970 e 1972, em diversas revistas da Edrel.

A personagem surgiu como coadjuvante da série **Zero-Zero Pinga**, uma sátira de James Bond. Era uma repórter do jornal *Time is Money*, de uma Guaiçara megalópole. Fazia parceria com Beto Sonhador, um detetive particular atrapalhado e mulherengo. "A loura Maria é peituda, de pernas compridas e quadris largos, e desnuda-se com freqüência", define Franco de Rosa, no livro As taradinhas dos quadrinhos.

A personagem não agradou às associações das mulheres católicas, que denunciou a personagem.

A polícia invadiu a editora, mas, como não encontraram Seto, que morava no interior do estado, levaram os originais das histórias, colocando-os numa cela.

A editora, que marcou época por lançar os primeiros gibis de mangás do Brasil acabou fechando suas portas no início dos anos 1970.

Seto, que morreu em 2008, é considerado o pai do mangá brasileiro.

Grafipar, a editora que saiu do eixo

No final dos anos 1970, surgiu em Curitiba uma editora especializada em quadrinhos que tirou o foco do eixo Rio-São Paulo e conseguiu agregar alguns dos melhores artistas nacionais. Seu nome era Grafipar.

A Grafipar deu tão certo que vários desenhistas e roteiristas se mudaram para Curitiba, formando uma vila de quadrinistas, a única no Brasil de que se tem notícia. Entre eles: Bonini, Franco de Rosa (que depois viraria editor da Press, Nova Sampa, Escala e Mythos), Gustavo Machado, Watson, Ataíde Braz e Cláudio Seto, o samurai dos quadrinhos e grande mentor da turma da Grafipar.

Um dos atrativos eram os salários, bons para a época, muito maiores, por exemplo, que o salário de um jornalista. O time de roteiristas da casa tinha nomes como Carlos Chagas, Nelson

Padrella, Ataíde Brás, Júlio Emílio Brás e até o poeta Paulo Leminski.

Uma grande surpresa para a maioria do público é saber que Paulo Leminski escreveu quadrinhos. Na época a sua esposa, Alice Ruiz, editava uma revista astrológica, Horóscopo de Rose para a Grafipar e Leminski acabou fazendo alguns trabalhos para a editora. Ele adorava o trabalho do desenhista Júlio Shimamoto escreveu para ele “O anãozinho do bordel". Ele também escreveu histórias para Cláudio Seto e Rodval Matias.

Vários desenhistas começaram suas carreiras na Grafipar. Dentre os talentos revelados pela editora, destacam Rodval Matias, Mozart Couto e Watson. Os dois primeiros tinham nítida influência de Frank Frazzetta, desenhista americano famoso por suas histórias de ficção fantástica.

Mozart Couto vinha de uma família conservadora do interior de Minas Gerais. Por isso, não desenhava erotismo, que era a principal fonte de renda da editora. Os outros desenhistas reclamavam, já que ele era único que fazia exclusivamente história de terror e fantasia. Posteriormente, quando a editora começou a entrar em decadência e os títulos se tornaram mais explícitos, ele começou a desenhar erotismo e não parou mais.

Era comum receberem visitas de fãs querendo conhecer Watson, o mais festejado desenhista da Grafipar. Como o seu

traço era muito parecido com o do francês Moebius, eles achavam que ele era um homem alto e sofisticado. Ficavam decepcionados. Nordestino, Watson era baixinho, mirrado e vivia com frio. Passava os dias de inverno enfiado na cama, embrulhado no cobertor, vestindo uma toca de lã e desenhando numa mesinha de sala.

A Grafipar lançou uma quantidade e uma variedade enorme de títulos. Começou com uma revista chamada Eros, mas como outra editora tinha direito sobre o nome, a publicação mudou para Quadrinhos Eróticos. Com a mudança de nome, as vendas dispararam e o dono da Grafipar se empolgou.

Depois de Quadrinhos Eróticos vieram Fargo, sobre faroeste, Sertão e Pampas, com histórias que se passavam no sul do país, Perícia, sobre crimes, Neuros, de terror, e Próton. Esta última pretendia seguir a linha *Heavy Metal*, misturando fantasia com ficção científica Quase todas as histórias, incluindo as policiais e de terror, tinham toques de erotismo. Não era propriamente pornografia, mas erotismo.

Outra revista curiosa era a Super-gay, um descarado plágio do Capitão Gay, do humorista Jô Soares. Na revista, boa parte das personagens da DC e da Marvel ganhavam sua versão rosa-choque e tínhamos heróis como o Aquagay, o Thorvelhinho, o Húlia e o Flashhomo. As poucas mulheres que apareciam era... sapatões! O desenho era de Watson, que dava um verdadeiro

show, botando no chinelo muitos desenhistas gringos. Mas Jô Soares, que sempre leu quadrinhos, descobriu a artimanha e reclamou à editora. O Super-gay foi vencido pelo Capitão Gay.

Outro grande momento da Grafipar foi a revista Fêmeas. Fêmeas apresentava histórias de aventura no melhor estilo Frank Frazzetta. Fêmeas eram as heroínas bárbaras, como **Ulla**, **Maíra**, **Ssara** e **Hyania,** que, entre uma aventura e outra transavam com vilões, heróis e qualquer um que aparecesse pela frente.

Um pouco antes da Grafipar completar cinco anos, a crise econômica acabou com a editora. As últimas revistas foram publicadas em 1983. Muitos desenhistas foram para São Paulo ou Rio de Janeiro. Os roteiristas foram trabalhar com publicidade ou jornalismo. Os ilustradores que ficaram tornaram-se chargistas de jornais ou pintores. Alguns, como Rogério Dias, tornaram-se artistas plásticos famosos e reconhecidos.

O sonho havia acabado, mas a semente plantada ainda dá frutos. Atualmente Curitiba é um foco de quadrinhos de ótima qualidade, com revistas sucesso de público e crítica. É também em Curitiba que acontece a Bienal dos Quadrinhos.

A era das
graphic novels

Miracleman

Alan Moore é considerado hoje um dos mais revolucionários roteiristas de quadrinhos de todos os tempos, já tendo trabalhado com vários personagens importantes, de **Superman** a **Batman**. Mas antes de ficar famoso, ele usou sua genialidade para reformular um herói pouco conhecido fora da Inglaterra.

Marvelman surgiu como um simples plágio do **Capitão Marvel**, personagem de maior sucesso da Era de Ouro dos super-heróis. Quando o **Capitão** deixou de ser produzido por causa de um processo movido pela DC (que acusava a Fawcett de ter copiado o **Superman**), Leen Miller, que publicava o herói na Inglaterra, ficou, de repente, sem o seu gibi mais popular. Sua solução foi ligar para Mike Anglo, cujo estúdio fazia capas para a editora e perguntar se ele conseguiria fazer algo para substituir o **Capitão Marvel**. Eles não foram muito longe da ideia inicial: eliminaram a capa, que dava um efeito bonito, mas não era prática e esqueceram os vilões modernos, substituindo-os por vilões lendários em histórias simples. Além disso, o personagem ganhou um penteado diferente e um novo nome, **Marvelman**.

O **Capitão Marvel Júnior** deixou de ser um jornaleiro deficiente de cabelos escuros para se tornar um mensageiro loiro perfeitamente saudável. A palavra que os transformava deixou de ser Shazan para se tornar Kimota (um anagrama de atomic) e o vilão principal transformou-se em **Dr. Gargunza**.

Alan Moore lia **Marvelman** na sua infância e, em 1981, numa entrevista à revista da *Society of Strip Ilustrator*, mencionou que gostaria que alguém trouxesse o herói de volta para que ele pudesse escrevê-lo. A entrevista provavelmente fez com Dez Skin o convidasse a escrever o personagem para a revista *Warrior* (mais tarde, quando a série foi publicada nos EUA, teve o nome mudado para **Miracleman**, para evitar problemas com a Marvel).

O que Moore fez com o personagem foi uma antecipação do que faria em **Watchmen**. Ele partia de uma idéia simples: como seria o mundo se um super-herói realmente existisse? Como ele se comportaria de verdade? A idéia veio-lhe quando ele ainda era criança e lia as paródias do **Super-Homem** que Harvey Kurtzman publicava na revista **Mad**, que mostravam, por exemplo, o super-herói fazendo compras no supermercado. Mas Moore queria usar o recurso com efeito dramático, e não humorístico.

O resultado foi revolucionário. Nem mesmo as histórias de Stan Lee pareciam tão realistas: Moore mostrou Michael Moran, um jornalista de meia idade descobrindo que é a na verdade o herói **Miracleman**, resultado de uma experiência secreta do governo

inglês. Moore explicou as histórias bobinhas desenvolvidas por Mike Anglo como memórias falsas implantadas pelo cientista Gargunza, que os mantinha em animação suspensa esperando o momento de colocá-los em ação. Mas, quando a experiência ameaçou sair do controle, o governo resolveu eliminá-los com uma bomba atômica.

Miracleman sobreviveu, transformando-se em sua contrapartida humana, mas **Kid Miracleman** jamais deixou de ser o herói poderoso. Ao contrário, usou suas habilidades para construir um império econômico e político. A volta do antigo mentor ameaça seus planos. O confronto entre os dois foi um choque na época. **Kid Miracleman** é um vilão absoluto, um homem que se desligou de sua humanidade e não dá valor algum à vida humana. O texto de Moore deixa claro que não se trata apenas de homens uniformizados trocando sopapos: “Por um momento de cristalino silêncio, a tempestade prende sua respiração. E tudo começa... (...) Eles são titãs, e nós jamais entenderemos o inferno alienígena que queima na fornalha de suas almas”.

Por um descuido, ele diz a palavra que o transforma de volta num garoto inocente, mas depois ele voltará e provocará milhares de mortes em Londres.

Além do aspecto narrativo, **Miracleman** foi revolucionário por trazer questões políticas para os quadrinhos, como, por exemplo,

o perigo atômico (em uma das histórias, o herói encontra um garoto que esconde na floresta mantimentos para o caso de uma guerra nuclear).

Além disso, o herói resolve interferir diretamente na política global: ele destitui os governos da Terra, acaba com o dinheiro, desativa os arsenais nucleares e dá início a uma nova era em que não existe miséria ou fome. Até então, nunca um herói havia se aventurado a provocar mudanças políticas tão radicais no mundo, embora muitos deles tivessem poderes para tanto.

Depois da fase escrita por Alan Moore, a revista passou para as mãos de Neil Gaiman, que pegou um verdadeiro abacaxi: como escrever histórias em um mundo perfeito? Gaiman saiu-se bem em histórias intimistas, mostrando detalhes desse novo mundo, como, por exemplo, um grupo que acreditava que **Kid Miracleman** era na verdade o herói.

Infelizmente, o personagem foi comprado por Tod McFarlane, criador do Spaw, que prometeu repassar os direitos para Neil Gaiman em troca de roteiros para seu personagem **Spaw**. Como o acordo não foi respeitado, o herói virou objeto de uma ação judicial, e passou anos sem ser publicado. Miracleman foi comprado pela Marvel, que trouxe o personagem de volta.

O Monstro do Pântano

No início da década de 1980 o terror já era um gênero decadente no mercado de quadrinhos dos EUA. Depois do auge das revistas do gênero na década de 1970, os gibis do gênero vendiam cada vez menos. Seria uma revista da DC Comics, contando com textos do gênio Alan Moore que levaria os quadrinhos de horror a um novo patamar, provocando inclusive a criação de um selo voltado apenas para leitores adultos, a Vertigo.

O personagem surgiu na revista *House of Secrets* 92, de abril de 1971, e foi uma criação do roteirista Len Wein e do desenhista Berni Wrightson. Contava a história vitoriana de um homem, Alex Olsen, casado com uma linda mulher. Os experimentos científicos de Olsone são sabotados por um colega, que se apaixonou por sua esposa. Os produtos químicos, em junção com as plantas do pântano, fazem com que ele se transforme num monstro. Ele volta para se vingar, mas descobre que não poderá mais voltar a ser humano e foge para o pântano, sob o olhar apavorado de sua esposa. Wrightson desenhou tudo em uma semana, usando fotos de amigos para compor os personagens.Era uma história fechada, mas fez tanto sucesso que surgiu a ideia de criar um gibi com o personagem.

O personagem foi atualizado e alguns nomes mudados. Alex Olsen virou Alec Holand. Sua esposa tornou-se Linda Holand. Na nova versão, o casal de cientista está pesquisando uma fórmula restauradora capaz de acelerar o crescimento das plantas, o que poderia acabar com a fome do mundo. Mas a experiência é sabotada, Linda morre e Alec se transforma em um monstro sempre em busca de recuperar a sua humanidade perdida.

A revista foi sucesso por algum tempo e lançou personagens importantes, como o vilão Anton Arcane e sua sobrinha Abe, mas logo a fórmula se saturou e as vendas caíram. Alguns anos depois, uma nova equipe criativa, composta pelo roteirista Marty Pasko e o desenhista Tom Yeats assumiu o gibi, sem sucesso. A revista já estava para ser cancelada quando o editor, Len Wein, resolveu chamar um novo talento inglês, Alan Moore, para assumir o roteiro.

Alan Moore não só conseguiu revitalizar o personagem como o transformou em um dos maiores sucessos de público e de crítica, influenciando absolutamente a forma como os leitores viam os quadrinhos de terror.

Para começar, Moore fez a mudança significativa no personagem. O mote procura da humanidade foi abandonado quando o **Monstro do Pântano** descobriu que não era Alec Holand, mas um elemental que se apropriara das memórias do cientista. Com isso, as possibilidades se ampliaram muito,

permitindo que o personagem pudesse viajar para qualquer lugar do planeta apenas deixando sua casca morrer em um ponto e renascer em outro.

Além disso, Moore incorporou à série um discurso ecológico e libertário, denunciando a destruição da natureza e a cobiça dos governos e grandes corporações. O auge da inovação foi quando o **Monstro do Pântano** e Abe fizeram amor graças a uma raiz alucinógena. Essa HQ foi a causa do personagem ter parado de ser publicado no Brasil, já que os diretores da Abril, na época a acharam indecente, embora não houvesse, de fato, cenas de sexo.

A revista tinha também desenhos detalhistas e apavorantes de Stepehn Bissete e John Totleben, que posteriormente seriam substituídos por Rich Veitch e Alfredo Alcala.

Mas a grande atração da revista era, sem dúvida, o texto de Moore, que flertava com a poesia e a filosofia. Moore chegou a afirmar que a revista era o seu jeito de devolver a poesia às pessoas. Até Moore, a maioria dos roteiristas usava o texto para apenas ajudar a contar a história. Ele levou o texto a patamares muito mais amplos, usando recursos estilísticos totalmente inovadores. Além do texto poético, as histórias contavam com narrativas não lineares, com flash backs ou com a mesma situação contada por vários personagens. Parecia que a cada número o roteirista inglês experimentava uma nova maneira de contar uma história.

Como resultado, muita gente que tinha parado de ler quadrinhos voltou a eles. Moore conquistou para os gibis os leitores mais velhos e intelectualizados, que seriam a base do selo Vertigo.

Watchmen

Watchmen surgiu de um pedido que Dick Giordano, editor da D.C., Comics fez a Alan Moore. A editora do **Super-homem** adquirira os direitos sobre os heróis da extinta Charlton Comics e a idéia era fazer uma minissérie em 12 partes com eles. Mas a proposta apresentada pelo roteirista era tão revolucionária que Giordano resolveu dissociá-la dos heróis da Charlton. Assim, o **Capitão Atómo** tornou-se o **Dr. Manhattan**, o **Pacificador** tornou-se o **Comediante** e o **Besouro Azul** virou **Nite Owl**.

O enfoque básico de **Watchmen** partia de uma idéia que Moore já havia experimentado em **Miracleman**: o que aconteceria se os super-heróis realmente existissem?

Assim, Moore faz a pergunta: como seria um mundo sobre o qual os super-heróis realmente caminhassem? Como eles se relacionariam com os seres humanos normais, quais seriam suas angústias, que consequências isso teria?

Para responder a essas perguntas, Moore lançou mão de um dos princípios da teoria do caos: o efeito borboleta. Esse conceito foi elaborado a partir da grande dependência das condições iniciais apresentadas pelos fractais. A mudança de um único número pode transformar completamente o formato de um desenho fractal. A mesma regra vale para alguns eventos não lineares. Assim, o bater de asas de uma borboleta em Pequim pode provocar uma tempestade em Nova York.

Moore transpôs o conceito para os quadrinhos. Se o bater de asas de uma borboleta pode ter consequências tão imprevistas, imagine-se o surgimento de super-heróis?

Até então, os avanços tecnológicos conseguidos pelos super-heróis não afetavam em absoluto o mundo em que viviam. Um exemplo disso são as histórias do **Quarteto Fantástico**, no qual apareciam foguetes estelares e computadores capazes de criar realidade virtual, mas isso não mudava em nada a vida das pessoas comuns.

O mundo de **Watchmen** que, até a década de 60 era semelhante ao nosso, transforma-se com o surgimento do primeiro herói com superpoderes de verdade, o Dr. Manhathan, um ser tão poderoso que um cientista teria dito sobre ele: “Deus existe, e é americano!”.

Assim, no mundo de Watchmen, carros elétricos são realidade, assim como perus com quatro coxas. Os EUA ganharam a guerra do Vietnã e Nixon permaneceu no poder, se reelegendo vezes seguidas. Tudo mudou, do micro ao macro.

Isso tudo é contado de forma realista, com heróis que morrem porque a capa enganchou na porta giratória do banco ou vilões que fogem porque o herói precisou parar a perseguição para ir ao banheiro.

Outra inovação foi a forma narrativa: **Watchmen** é repleto de flash-backs que vão destrinchando os personagens, suas motivações e os acontecimentos que, como um efeito borboleta, mudaram tudo. Moore inovou também ao colocar anexos às HQs, que ajudam a contar a história: prontuários médicos, trechos de livros, artigos científicos. Tudo isso forma um quebra-cabeça que precisa ser montado pelo leitor.

Watchmen é tão complexo que foi alvo de diversos estudos acadêmicos, que destrincham seus aspectos filosóficos, científicos, sociológicos. Ou seja: uma obra com múltiplas leituras.

O Demolidor de Frank Miller

No final dos anos 1970 a revista do **Demolidor** não ia muito bem das pernas e corria o risco de ser cancelada.

O personagem surgira em 1964, como um favor de Stan Lee para Bill Everett. Everett havia criado o **Namor**, na década de 1940 e Lee resolveu criar um herói para que ele desenhasse nessa nova fase da Marvel. Na época o roteirista havia percebido que dar ao protagonista um defeito o tornava popular e lembrou-se que lera sobre pessoas com cegueira que desenvolviam os outros sentidos. Estava aí a ideia: um herói cego, mas com super-sentidos!

O nome **Daredevil** surgiu de um personagem da era de ouro que não estava sendo publicado. O visual do personagem foi sugerido por Jack Kirby: uma roupa colante vermelha e amarela.

Infelizmente, Everett só deu conta de desenhar o primeiro número, sendo substituído a partir do número dois por Joe Orlando, até por Wallace Woody assumir o título, numa das fases mais aclamadas. Uma das inovações de Woody foi o uniforme totalmente vermelho, que caiu nas graças do público. Depois dele entrou John Romita Jr, que abandonou o título para desenhar o **Homem-aranha** e dar ao personagem a sua cara moderna. Depois veio Gene Colan, dono de um traço dinâmico, que desenhou o herói 1966 a 1973.

Passada essa fase inicial, divertida e inspirada, o público foi aos poucos perdendo interesse pelo personagem cego e nem mesmo a constante troca da equipe criativa conseguia alavancar as vendas do Homem sem medo. A revista, que era mensal, virou bimestral e corria sério risco de ser cancelada.

Foi quando um novo desenhista foi colocado no título, em 1979. Seu nome: Frank Miller.

Miller começou apenas desenhando a partir dos roteiros de Roger Mackenzie. Miller dava cada vez mais ideias para as histórias, até que acabou assumindo os roteiros e os desenhos. Foi quando a revista, que estava para ser cancelada, acabou se tornando um dos maiores sucessos da Marvel no final dos anos 1970 e início dos 1980.

Miller afastou o **Demolidor** dos padrões dos super-heróis, aproximando-o do gênero policial “noir”, com nítida influência de Will Eisner, criador do Spirit. Além disso, sua diagramação era absolutamente revolucionária, muito inspirada no trabalho de Bernard Krigstein, desenhista que fez seus principais trabalhos para a EC Comics. Com Miller, um único quadro se dividia em vários, dando de fato, a impressão de movimento. Havia quadros verticais, sequências de quadros horizontais e vários outros recursos que dinamizavam as páginas de uma maneira que nunca havia sido feito antes.

Além disso, Miller soube desenvolver o personagem. Stan Lee havia criado o Demolidor como um herói bidimensional, pois tinha a fraqueza de ser cego. Miller tornou-o tridimensional e atormentado. Afinal, ele era um advogado que atuava além dos limites da lei. Era alguém que havia vencido na vida graças às imposições do pai, que o obrigara a estudar, mas também odiava o pai por essa mesma razão. Essa dubiedade se estendeu até mesmo à sua grande paixão. Matt Murdock é apaixonado por **Elektra**, uma assassina profissional.

Os vilões também se transformaram. O **Rei do Crime**, que antes era um fanfarrão (no Brasil era chamado de O Careca quando aparecia nas histórias do Homem-aranha) tornou-se um mafioso frio e calculista capaz de tudo para manter seu poder. Mas também o vilão é tridimensional: sua frieza racional e sanguinária é contrabalanceada por sua paixão pela esposa, pela qual ele seria capaz de qualquer coisa.

Todos esses elementos transformaram o **Demolidor** de Frank Miller em uma das séries mais revolucionárias da época. Miller, depois de deixar a Marvel e ir para a DC, onde faria algumas das melhores histórias do Batman, voltou para a Marvel e fez mais duas histórias antológicas do personagem: **Demolidor, o homem sem medo** (que reconta a origem do personagem com traços de John Romita JR e All Wiliamson) e **A queda de Matt Mudock** (com

desenhos de David Mazzuchelli), provavelmente a obra definitiva sobre o personagem.

Cavaleiro das Trevas

No início da década de 1980, Frank Miller era o grande nome dos quadrinhos americanos. Depois de salvar a revista do **Demolidor** do cancelamento, transformando-a num campeão de vendas, ele foi contratado para a DC Comics na qualidade de astro.

Seu primeiro trabalho para a editora, **Ronin**, foi aplaudido pela crítica, fez sucesso e abriu as portas para a invasão dos mangás, mas não chegou a ser algo bombástico. O grande sucesso mesmo viria com a minissérie **Batman - Cavaleiro das Trevas**, de 1986.

Cavaleiro das Trevas foi um arrasa-quarteirão que mudaria para sempre a história dos quadrinhos de super-heróis, a começar pelo formato de luxo em que foi lançado, chamando atenção dos leitores adultos e da imprensa.

A história se passa em um futuro em que os super-heróis foram proibidos. Aposentado após a morte de seu parceiro **Robin**, Bruce Wayne é um homem amargurado pelos fantasmas do passado e

pela percepção de que a cidade que protegeu durante anos está se transformando em um completo caos de violência urbana.

Sua volta à ação marca também o retorno dos vilões **Duas Caras** e **Coringa** e a tensão com o **Super-homem**, o único herói com autorização para agir.

Miller foi revolucionário em tudo, a começar pela forma de contar a história, usando e abusando das elipses. Elipses são pulos na narrativa, partes não mostradas pelo quadrinistas e que são completadas pelo leitor. Os quadrinhos usam as elipses o tempo todo: o personagem se levanta da cadeira, no quadro seguinte está na porta de casa: todo o trajeto entre uma ação e outra é completado pela imaginação do leitor. Miller levou o recurso a patamares nunca explorados em especial na sequência em que o **Batman** volta à ação: o leitor nunca vê o herói, e sim as consequências de sua ação. Quando ele finalmente surge é numa grandiosa splash page, de enorme impacto.

Outra revolução de Miller foi introduzir quadros televisivos como elementos narrativos. Quando vemos **Batman** pela primeira vez, por exemplo, as telas mostram pessoas comuns comentando sua aparição. Além disso, a narrativa televisiva muitas vezes ajudam o leitor a entender as elipses – exemplo disso é a mulher cuja bolsa é revistada pela gangue mutante e que sai feliz ao descobrir que não foi roubada – na sequência, uma jornalista

informa: “Mulher explode numa estação de metrô! Noticiário completo às onze...”.

As telas de televisão também funcionam como um acréscimo de aprofundamento ao mostrar debates sobre a ação do herói. É nesses inserts que Miller irá colocar uma das questões mais interessantes da obra: seriam os vilões uma consequência dos super-heróis? Ou seria o contrário? A obra não dá respostas fáceis, deixando muito mais perguntas que certezas.

Outra inovação de Miller foi mostrar o **Batman** como alguém que capaz de qualquer coisa para conseguir seus objetivos – inclusive usar uma criança como aliada no combate ao crime ou torturar um bandido para conseguir uma informação. Maníaco? Visionário? Herói? Vilão? Junto com **A Piada Mortal**, de Alan Moore e Brian Bolland, **Cavaleiro das Trevas** transformou o Batman em um herói tridimensional, um dos mais complexos do universo DC.

Miller continuou sua abordagem sobre o personagem em uma outra série, **Batman ano um**, com desenhos de David Mazzuchelli, em que contava os primeiros anos do herói.

Como resultado, **Batman** se tornou o herói mais popular da época, uma verdadeira mania, com várias revistas derivadas e especiais.

No Brasil, **Cavaleiro das Trevas** foi a obra que inaugurou a era das graphic novels. O sucesso da série fez com que a Abril lançasse várias outras minisséries de luxo e até uma coleção, Graphic Novel, apenas com histórias fechadas, em papel gouchê.

Sandman: O mestre dos sonhos

Um dos roteiristas que mais se destacaram na chamada invasão britânica dos comics americanos foi Neil Gaiman.

Quando jovem, ele lia muito quadrinhos e deixou de fazê-lo quando percebeu que as revistinhas não correspondiam mais às suas expectativas literárias. Nos anos 70, Gaiman se dedicou completamente ao jornalismo e à literatura até descobrir o trabalho de Alan Moore no **Monstro do Pântano**.

A partir daí ele resolveu fazer roteiros para quadrinhos adultos e conheceu Dave McKean. Juntos eles produziram as Graphic Novels **Violent Cases** e **Signal to Noise** no final dos anos 1980.

Nessa época a editora Karen Berger foi à Inglaterra em busca de novos talentos. Ansiosos para conseguir trabalhar para a DC, Gaiman e McKean foram procurá-la no hotel. Ao serem informados de que não poderiam tocar nos grandes personagens da editora (como Batman e Super-homem), Gaiman sugeriu a

Orquídea Negra. A editora nem se lembrava que a editora tinha essa personagem.

A dupla ganhou carta branca para fazer sua versão da heroina e produziu uma minissérie em três partes. O realismo das imagens pintadas de McKean combinados com o texto poético de Gaiman fizeram com que essa minissérie se tornasse um dos quadrinhos mais cultuados dos anos 1980.

A qualidade do trabalho da dupla fez com que a editora os convidasse para um outro projeto. McKean faria as capas e Gaiman escreveria o texto. O personagem escolhido foi **Sadman**, um herói secundário da era de ouro que tivera uma breve fase nas mãos de Jack Kirby na década de 1970. "Queremos um novo **Sandman**. Mantenha o nome, mas o resto é por sua conta".

Gaiman re-imaginou o personagem, afastando-o de sua origem super-heroiesca e aproximando-o da mitologia. Assim, **Sadman** era um dos perpétuos, seres mais longevos que os deuses, que só deixariam de existir quando o universo fosse destruído. Além de **Sandman**, que era o sonho, havia a **Morte**, **Destruição**, **Delírio** e **Destino**, todos iniciados com a letra D (em inglês, Dream – sonho e Death - morte).

Gaiman leu diversos livros sobre sonhos e pesadelos e colocou toda essa pesquisa em seus quadrinhos, em especial as informações sobre a doença do sono, que de fato existiu. Além

disso, encheu as histórias de referências literárias e textos poéticos. Não bastasse isso, trouxe o personagem para a realidade cotidiana de uma forma pouco vista antes nos quadrinhos.

Por outro lado, McKean produziu uma célebre galeria de capas unindo influências dadaístas, surrealistas e expressionistas.

Tudo aquilo era muito diferente do que os quadrinhos americanos publicavam até então (diverso inclusive do **Monstro do Pântano**, do também britânico Alan Moore, que inspirara Gaiman) e isso chamou atenção de um público que até então parecia ter pouco interesse pelos gibis: as mulheres. Afinal, a revista não era sobre marmanjos trocando socos, mas, ao contrário, aproximava-se de uma espécie de fantasia urbana e contemporânea.

Sandman foi uma das revistas mais celebradas dos anos 1990, arrebatando uma legião de fãs e sendo republicada diversas vezes, agora em formato álbum de luxo. A popularidade conseguida com a revista fez com que Gaiman se tornasse um cultuado escritor de livros de fantasia, entre eles Deuses americanos e Lugar Nenhum.

ROB LIEFELD
YOUNGBLOOD
THE NEXT GENERATION OF HEROE
1ST
EXCITING
ISSUE!

A era Image

A loucura dos quadrinhos

Em 1985, quando a Marvel lançou uma minissérie do personagem **Longshot**, o que chamou atenção não foi tanto o personagem, mas estilo detalhista de seu desenhista, Arthur Adams.

Embora não tivesse pique para uma série mensal, Adams acabou deixando sua marca nos quadrinhos, influenciando toda uma nova geração. Seu arte-finalista era o filipino Whilce Portacio, que fora colocado na série exatamente para aprender com Adams. Acabada a mini, Portacio foi colocado no título **Tropa Alfa**, com desenhos do sul-coreano Jim Lee. Os dois se tornaram amigos e definiram um estilo que marcaria os anos 1990.

Enquanto isso, um ex-jogador de beisebol, Todd McFarlane, estava se sentindo insatisfeito com o título do **Hulk**. Seu editor levou amostras de sua arte para outros editores da Marvel. Sua anatomia distorcida e fetiche por detalhes fizeram com ele ganhasse o título do **Homem-aranha**, onde ele passava horas fazendo as teias.

McFarlane, Lee e Portacio tinham um estilo que destoava completamente do estilo sóbrio e funcional de artistas que haviam feito escola na editora, como John Byrne e se aproximava mais da linguagem de vídeo-clipes e a não-linearidade narrativa.

Em 1989 McFarlane decidiu que queria escrever e desenhar seu próprio título. Achou que o editor lhe daria um título menor, mas se surpreendeu ao descobrir que seria o responsável por um novo título do aracnídeo. Ele mesmo dizia que não era roteirista. Do jornal, só lia o caderno de esportes e nem se lembrava do último livro que tivera em mãos.

Enquanto esperava seu próprio título estrear, McFarlane resolveu ajudar outro novo talento a arte-finalizar as capas de **Novos Mutantes**: Rob Liefield.

Liefield era trôpego na arte da narrativa. Seus músculos e artilharia eram absurdos. Ele não sabia desenhar pés e os escondia com artifícios, como amontoar personagens ou colocar cenários em primeiro plano. Cenários de fundo desapareciam e reapareciam janelas quadradas logo reapareciam redondas. Segundo sua editora Louise Simonson, ele simplesmente não ligava para o roteiro, fazendo desenhos de gente cool pousando de uniforme para depois vender as páginas por uma boa grana. Ainda assim, as vendas subiam.

Para o lançamento do **Homem-aranha**, os executivos adotaram uma estratégia que seria a melhor representação da era que se iniciava: colocar a revista dentro de um saquinho plástico. O saco destacava a revista no ponto de venda e fazia com os colecionadores comprassem duas edições, uma para guardar fechada e outra para abrir e ler. Também havia duas capas, uma com tinta normal e outra com tinta prateada, o que levava os colecionadores a comprarem a mesma revista três vezes, uma para ler e duas para guardar. Como resultado, a revista vendeu dois milhões de exemplares.

Novos artistas escrevendo e desenhando em um estilo pouco narrativo, mas chamativo, capas alternativas e saquinhos pareciam ser a nova moda.

Logo viria **X-men** 1, de Jim Lee. A revista tinha diálogos de Chris Claremont e depois de John Byrne (ambos não aguentaram ter de colocar textos em páginas que iam chegando aos poucos e pareciam não fazer sentindo). Vendeu mais que o **Homem-aranha** de McFarlane: 8 milhões de exemplares. Detalhe: pesquisas indicavam que em todo o ocidente havia apenas um milhão de leitores de quadrinhos.

A revista teve cinco capas variantes, fazendo com que os colecionadores comprassem seis vezes a mesma revista – uma para tirar do saco e ler e cinco para guardar na coleção.

Como resposta a essas vendas absurdas da Marvel a DC decidiu, numa jogada de marketing, matar o Super-homem, o que gerou muitas matérias em jornais e revistas. E as matérias sempre traziam informações sobre pessoas que haviam comprado a Action Comics número 1 por centavos e que agora essas revistas valiam o suficiente para serem trocadas por uma mansão. Então aquele motorista de caminhão que nunca havia lido quadrinhos achou que tinha achado sua mina de ouro: bastava comprar uma daquelas revistas número 1 e guardá-la, esperando que valorizasse o suficiente para garantir a faculdade dos filhos. A Marvel, aliás, já vinha usando essa estratégia de vender quadrinhos como investimento.

Agora já não eram mais só os fãs que compravam. Pessoas que nunca haviam lido quadrinhos compravam caixas de gibis e guardavam. Se o gibi tinha cinco capas variantes, compravam cinco caixas de gibis e guardavam, esperando valorizar. As vendas batiam a casa dos milhões, um número muito superior ao número real de fãs de quadrinhos nos EUA.

Claro, esse era um sistema que tinha tudo para implodir. Logo ia chegar um ponto em que todos (lojistas, especuladores e fãs de quadrinhos) iriam perceber que aquelas revistas nunca se valorizariam tanto – principalmente por um fator simples de economia: se algo existe em grande quantidade, não tem valor. Revistas como Action Comics 1 valiam tanto porque quando foram

lançadas, ninguém imaginava o quanto seriam importantes, de modo que pouquíssimas pessoas guardaram seus exemplares e uma quantidade menor ainda teve o cuidado de guardar de forma a preservar. Já no caso das revistas dessa época, havia literalmente milhões de revistas guardadas em saquinhos plásticos para serem preservadas.

Um ótimo exemplo disso é a edição nacional da morte do **Super-Homem**, que hoje pode ser facilmente encontrada em qualquer sebo por preços que variam de 3 a 5 reais, um valor inferior ao que seria o preço de banca se a revista fosse lançada hoje.

Mas antes que a bolha explodisse, a indústria de quadrinhos viu nascer a era **Image**.

A era Image

No início dos anos 1990, uma nova geração começava a protagonizar sucessos estrondosos na Marvel Comics. O **Homem-aranha** 1, de Todd McFarlane vendera dois milhões de exemplares. **X-force 1**, de Robb Liefield vendera quatro milhões de exemplares. **X-men**, de Jim Lee, vendera 8 milhões de exemplares.

Era uma geração espalhafatosa, que fugia completamente do estilo funcional e narrativo dos anos 1980 e tinha pouco apreço pelo roteiro. Rob Liefield desenhava músculos que não existiam e fazia de tudo para não mostrar pés. O estilo dessa garotada foi resumido em uma fala de Todd McFarlane para seu editor em Homem-aranha: "Se eu posso entregar 22 páginas em branco e a meninada compra um milhão, quem se importa com os gibis que fizeram nos últimos cinquenta anos? Não me interessa se antes eram imagens e palavras!".

Mas esses artistas, em especial McFarlane e Liefield estavam insatisfeitos. Queriam ser seus próprios editores e ter direitos sobre seus personagens. Ambos começaram a articular uma debandada em massa. Eles haviam percebido que a saída de um único artista, por mais importante que fosse, não abalaria a casa das ideias. Na década de 1970, por exemplo, Jack Kirby saiu da Marvel e não houve qualquer impacto sobre a editora.

Outros artistas, como Jim Valentino e Eric Larsen decidiram acompanhar o êxodo, mas o fiel da balança foi Jim Lee. Sua adesão ao projeto deu certeza de que a nova editora seria um calo no sapato da Marvel.

A nova editora se chamaria Image e seria um selo da Malibu.

O surgimento da Image coincidiu com a era da especulação, em que pessoas que entendiam pouco do mercado de quadrinhos

compravam diversos exemplares da mesma revista esperando que elas valorizassem posteriormente. E as lojas compravam toneladas de quadrinhos esperando que os especuladores continuassem comprando caixas de gibis. Há uma imagem, por exemplo, de um garoto em uma fila de autógrafos de um gibi de Rob Liefield dizendo que ia comprar a revista porque ela valorizaria o suficiente para pagar sua faculdade.

Os artistas da Image embarcaram num mundo de luxos: compravam mansões, carros para os amigos.

Mas a bolha explodiu: em algum momento de 1993 os especuladores começaram a perceber que talvez houvesse algo errado e começaram a debandar. Nesse meio tempo descobriu-se que muitos dos fãs de quadrinhos também tinham deixado de comprar gibis, cansados dos preços altos e das múltiplas capas variantes. As vendas despencaram.

Em apenas seis meses a indústria foi da euforia à bancarrota: milhares de lojas de quadrinhos fecharam suas portas.

Na Image, os artistas estavam brigando entre si e, especialmente, com Rob Liefield.

A era Image, de quadrinhos sem histórias e vendas astronômicas estava chegando ao fim.

Atualmente, o selo ainda existe, mas publica um material muito diferente do que tornou a editora célebre. Seu quadrinho mais vendido é **Walking Dead**, focado principalmente no ótimo roteiro de Robert Kirkman.

Marvels

Em meados da década de 1990 os quadrinhos americanos estavam dominados por revistas sem roteiro, desenhos sem preocupação anatômica, cores digitais e personagens raivosos, como **Wolverine** e **Justiceiro**. Foi quando uma minissérie surgiu, criada por dois desconhecidos. **Marvels**, de Kurt Buziek (roteiro) e Alex Ross (desenho) era em tudo o oposto disso: arte pintada, ótimo roteiro e nada de **Wolverine** ou **Justiceiro**. Mesmo assim fez enorme sucesso, provocando uma guinada no mercado dos comics.

O primeiro embrião da minissérie surgiu quando Alex Ross apresentou a Buziek a ideia de fazer uma minissérie pintada com histórias fechadas dos principais heróis da Casa das Idéias. Ross não havia imaginado nada em comum que ligasse as dez histórias.

Buziek trouxe uma inovação para a proposta: mostrar o impacto que os super-heróis teriam sobre a vida de pessoas reais. Quando dois super-seres lutavam nos céus de Nova York, o que acontecia com as pessoas lá embaixo? Com os pedestres, taxistas e motoristas e ônibus? Como suas vidas seriam afetadas? Isso se deve ao fato de Buziek ter começado a ler quadrinhos já adolescente, o que o levava pensar em coisas que não eram mostradas nos gibis, tais como imaginar se as garotas tinham em seus quartos pôsteres de Johnny Storm vestindo nada mais que calças jeans.

Os dois artistas apresentaram a proposta para vários editores da Marvel, mas embora a maioria tivesse adorado a arte de Ross, ninguém se interessou em publicar. Até que o projeto caiu na mesa do editor-chefe da editora, Tom DeFalco, que fez uma sugestão que mudaria os rumos da série: que tal, ao invés de contar histórias inéditas dos heróis a partir da perspectiva de pessoas normais, a história focasse em recontar os principais eventos dos quadrinhos Marvel, mostrando-o sob essa perspectiva inovadora?

O diferencial da série já aparecia logo nas primeiras páginas, na sequencia que mostrava o embate entre o **Príncipe Submarino** e o **Tocha Humana** original. A arte maravilhosa de Ross mostrava os dois através de um plano inferior, como se alguém os estivesse vendo de baixo para cima e o texto de Buziek afirmava: “Deve ter

sido como ler sobre um balé aéreo, maravilhoso e emocionante. E talvez fosse. Mas não para nós. O que nós vimos foi carnificina, destruição e confusão”.

O departamento de Marketing da Marvel ainda tentou incluir o **Justiceiro**, ou **Wolverine** na história como forma de ajudar nas vendas. Mas os autores bateram os pés: sua história seria uma homenagem à Marvel Clássica. E fizeram bem: Marvels foi um sucesso absoluto, de público e de crítica. E revolucionou os quadrinhos americanos. Em certo sentido, Marvels foi a pá de cal na era Image.

Bibliografia

D´ASSUNÇÃO, Otacílio. Mad: história. Disponível em: http://www.micromania.com.br/mad/. Acesso em 17 dez. 2007.

DANTON, Gian. **Ciência e quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

Danton, Gian. **Grafipar, a editora que saiu do eixo**. São Paulo: Kalaco, 2012.

DANTON, Gian. **Watchmen e a teoria do caos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

FEIJÓ, Mário. Quadrinhos em ação. São Paulo: Moderna, 1997.

GONÇALO JÚNIOR. A guerra dos gibis. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

GROENSTEEN, História em quadrinhos: essa desconhecida arte popular. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

GUEDES, Roberto. Stan Lee, o reiventor dos super-heróis. São Paulo: Kalaco, 2012.

GUSMAN, Sidney. Dylan Dog: o horror que conquista. **Dylan Dog**, São Paulo, n. 1, p.98-101 out. 2001.

História de los comics. Barcelona: Toutain, 1984. 10 volumes.

HOWE, Sean. Marvel Comics, a história secreta. São Paulo: Leya, 2013.

JONES, Gerard. Homens do amanhã. São Paulo: Conrad, 2006.

LEPORE, Jill. A história secreta da Mulher-Maravilha. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017.

LUCHETTI, Marco Aurélio. A ficção científica nos quadrinhos. São Paulo: GRD, 1991.

LUYTEN, Sônia Bibe. Histórias em quadrinhos – leitura crítica. São Paulo: Paulinas, 1985.

MILARCH, Aramis et al. Gibi é coisa séria. Curitiba: Paiol, (s.d.).

MOUREAU, Diego; MACHADO, Laluña. História dos quadrinhos EUA. Florianópolis: Skript, 2021.

MOYA, Álvaro. Shazam! São Paulo: Perspectiva, 1977.

RAMONE, Marcus. Esqueceram de nós. Disponível em: http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/esqueceram_de_nos.cfm. Acesso em 22 abr. 2008.

ROBB, Brian. A identidade secreta dos super-heróis. Rio de Janeiro: Valentina, 2017.

Roberto Guedes.**WARREN: O MELHOR TERROR DO MUNDO! Disponível em: http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=275. Acesso em 11 nov. 2008.**

TUCKER, Reed. Pancadaria, por dentro do épico conflito Marvel vs. DC. Rio de Janeiro: Fábrica231, 2018.

INFORMAÇÕES SOBRE O AUTOR

Ivan Carlo Andrade de Oliveira é doutor em Arte e Cultura Visual e professor do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Amapá.

Desde 1989 escreve roteiros de quadrinhos com o pseudônimo de Gian Danton. Também com esse pseudônimo já lançou três romances: Galeão (9Bravos), O uivo da górgona (9Bravos) e Cabanagem (Avec).

Entre seus livros técnicos lançados estão Ciência e quadrinhos, Watchmen e a teoria do caos, O roteiro nas histórias em quadrinhos e Como escrever quadrinhos, todos pela editora Marca de Fantasia, Grafipar, a editora que saiu do eixo (Kalaco) e A bíblia do roteiro de quadrinhos (Tagore)

É imortal da Academia Amapaense de Letras.